INHALT

Inhalt

Inhalt

Kapitel I
Installation

Vielen Dank, dass Sie EMPIRE EARTH gekauft haben! Dieses Kapitel beschreibt den Installationsvorgang von EMPIRE EARTH auf Ihrem Computer. Es enthält außerdem Tipps zur Leistungsverbesserung des Spiels auf Ihrem Computer. Wenn Sie an detaillierten Anleitungen zu den Grundlagen des Spiels interessiert sind, empfehlen wir Ihnen, die Übungs-Szenarien durchzuspielen. Diese erreichen Sie nach der Installation über das Einzelspieler-Menü.

Dieses Handbuch ist eine komplette Anleitung für das Spiel. Die Kapitel III und IV enthalten sämtliche Informationen, die Sie benötigen, um alle Arten von Einzelspieler- oder Multiplayer-Spielen bei EMPIRE EARTH einzurichten und zu spielen. Kapitel V ist eine Komplettlösung für ein Standardspiel auf einer Zufallskarte. Es enthält Tipps und Vorschläge, die Sie in die Lage versetzen, ein großes Imperium zu errichten, und wird jenen Spielern empfohlen, die bereits einige Erfahrungen mit Echtzeit-Strategiespielen haben. Der Rest des Handbuchs enthält detaillierte Informationen zu allen Features des Spiels sowie Tipps, weitergehende Benutzerinformationen und jede Menge historischen Hintergrund.

EMPIRE EARTH installieren

Zur Installation von EMPIRE EARTH legen Sie die EMPIRE EARTH-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk. Der Installations-Bildschirm erscheint. Klicken Sie auf den Button “EMPIRE EARTH installieren” und folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.

HINWEIS: Falls der Installations-Bildschirm aus irgendeinem Grund nicht erscheinen sollte (wenn zum Beispiel die AutoPlay-Funktion nicht aktiviert ist), doppelklicken Sie auf dem Desktop das Arbeitsplatz-Symbol an und doppelklicken anschließend auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks. Doppelklicken Sie in der dann erscheinenden Dateiliste auf die Datei “Autoplay.exe”. Daraufhin wird der Installations-Bildschirm angezeigt.

HINWEIS: Damit EMPIRE EARTH gespielt werden kann, muss in Ihrem Computer eine funktionierende Soundkarte installiert sein. Anderenfalls kann es passieren, dass EMPIRE EARTH nicht ordnungsgemäß startet. Wenn Sie über eine funktionierende Soundkarte verfügen, erscheint in der Windows-Taskleiste ein Lautsprecher-Symbol (zur Einstellung der Lautstärke).

Nachdem die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf den “Fertig stellen”-Button. Wenn Sie sich dafür entscheiden, die Readme-Datei anzusehen (empfohlen), wird diese jetzt geöffnet, und Sie können die neuesten Informationen zu EMPIRE EARTH durchlesen. Der Installationsbildschirm bleibt weiterhin geöffnet, sodass Sie das Spiel starten können. In Kapitel III finden Sie weitere Möglichkeiten zum Starten des Spiels.

Tipps zur Verbesserung der Leistung des Spiels

EMPIRE EARTH wurde entwickelt, um mehreren Spielern die Steuerung hunderter Einheiten auf großen, komplett in 3D dargestellten Karten zu ermöglichen. Es wurde dafür Sorge getragen, dass das Spiel auf einer Vielzahl von Computersystemen lauffähig ist. Sie können die Leistung des Spiels jedoch durch Ausprobieren einer oder mehrerer der nachfolgend aufgelisteten Optionen noch weiter steigern.

- Schließen Sie alle anderen geöffneten Programme (zum Beispiel E-Mail-Programme, ICQ, Web-Browser usw.), bevor Sie EMPIRE EARTH starten.
- Schließen Sie alle unnötigen Programme, die im Hintergrund ausgeführt werden, darunter auch Bildschirmschoner.
- Wählen Sie im Grafik- oder Spiel-Einstellungen-Bildschirm eine niedrige Bildschirmauflösung. Beachten Sie bitte, dass 16-Bit-Farben besser für die Spiel-Leistung sind als 32-Bit-Farben.
- Wählen Sie im Bereich Video-/Grafik-Optionen des Spiel-Einstellungen-Bildschirms die Option “Beste Leistung” an. Dadurch schalten Sie diverse Grafik-Optionen aus, die sich auf die Leistung auswirken können. Beachten Sie, dass sich dabei auch die Darstellungsqualität einiger Einheiten verringern kann.
- Schalten Sie im Audio-Bereich des Spiel-Einstellungen-Bildschirms (unter “Musik-Qualität”) die Musik aus. Sie können auch die maximale Anzahl der Sounds auf “Beste Leistung” stellen.
- Der Zoom-Level kann die Leistung ebenfalls beeinträchtigen. Versuchen Sie, mit geringerem Zoom zu spielen, um die Bildschirmrate zu erhöhen.
- Spielen Sie ein Einzelspieler-Spiel (Multiplayer-Spiele verwenden mehr Ressourcen Ihres Computers).
- Probieren Sie bei Spielen auf Zufallskarten die folgenden Optionen aus, die über den Bildschirm “Spiel-Setup” zur Verfügung stehen:
  - Spielen Sie mit insgesamt weniger Spielern (zum Beispiel einer gegen einen).
  - Spielen Sie gegen maximal einen Computerspieler.
  - Wählen Sie eine die Kartengrößen “Winzig” oder “Klein” zum Spielen aus.
  - Wählen Sie eine niedrigere Einheiten-Grenze, um die maximale Anzahl aller Einheiten des Spiels zu verringern.
  - Spielen Sie in der Spiel-Geschwindigkeit “Langsam”.
  - Spielen Sie die früheren Epochen durch, da hier im Vergleich zu späteren Epochen weniger Grafiken in den Hauptspeicher geladen werden müssen.

Zusätzliche Empfehlungen

Die folgenden Empfehlungen sind allgemeine Vorschläge, die Ihnen helfen können, die Gesamtleistung Ihres Computers zu verbessern. Es handelt sich dabei um Maßnahmen, die Sie selbst ergreifen können, um aus EMPIRE EARTH die bestmögliche Leistung herauszuholen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wie Sie einen der aufgelisteten Vorschläge realisieren können, sehen Sie bitte in die entsprechende Dokumentation (zum Beispiel das Benutzerhandbuch Ihres Computers).

- Stellen Sie sicher, dass Sie die aktuellsten Gerätetreiber verwenden. Dazu gehören auch die Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarten. Die Hersteller von Computer-Hardware stellen die neuesten Treiber für ihre Geräte normalerweise zum Herunterladen auf ihrer Website zur Verfügung.
- Sorgen Sie dafür, dass sich Ihre Version von Windows auf dem neuesten Stand befindet, indem Sie die wichtigsten Updates zu Ihrer Windows-Version installieren.
- Nach der Installation des Spiels sollte auf Ihrer Festplatte noch mindestens 300 MB freier Speicherplatz vorhanden sein. Wenn auf Ihrer Festplatte nicht genügend Platz zur Verfügung steht, sollten Sie versuchen, Dateien zu löschen, von denen Sie wissen, dass sie nicht mehr benötigt werden. Sie können Ihre Festplatte auch defragmentieren, um die Zugriffszeit auf Dateien zu verkürzen.
- Rüsten Sie den Hauptspeicher Ihres Computers von 64 MB auf 128 MB (oder mehr) auf.
- Bauen Sie eine schnellere 3D-Grafikkarte mit mehr integriertem Speicher ein. Falls Sie zurzeit eine ältere Karte verwenden, kann eine neue Karte die Leistung erheblich verbessern.
- Für bessere Leistung bei Multiplayer-Spielen können Sie entweder ein schnelleres Modem benutzen oder sich ein Kabelmodem oder einen DSL-Anschluss (Digital Subscriber Line) besorgen. (Für den Internet-Zugang müssen Sie wahrscheinlich eine monatliche Benutzungsgebühr zahlen.)
- Natürlich ist auch die Aufrüstung auf einen schnelleren Computer – d.h. mit einem schnelleren Prozessor (CPU) – ein sicherer Weg, um die Leistung zu verbessern!

TIPP: Drücken Sie während eines Spiels die F11-Taste auf Ihrer Tastatur. Wenn Sie diese Taste zum ersten Mal betätigen, wird die aktuelle Spiel-Geschwindigkeit und die verstrichene Spielzeit (oben rechts am Bildschirm) angezeigt. Drücken Sie F11 erneut, um die aktuelle Bildrate in Bildern pro Sekunde anzeigen zu lassen. Dies kann Ihnen helfen festzustellen, ob Ihre Versuche, die Leistung des Spiels zu verbessern, Erfolg gehabt haben – eine schnellere Bildrate bedeutet auch eine höhere Leistung. Durch nochmaliges Drücken der F11-Taste schalten Sie die Anzeige wieder aus.





Vorzeit (500.000 – 50.000 v. Chr.)

Über die Zeit vor Beginn der Geschichtsschreibung liegen nur wenige gesicherte Informationen vor. Für die frühen Menschen war es jedoch ein großer Sprung nach vorn, als sie das Geheimnis des Feuers entdeckten. Feuer brachte Licht und Wärme, gekochtes Essen und hielt Raubtiere fern. Später wurde Feuer benutzt, um Land für den Ackerbau zu roden, Keramik herzustellen und Metall zu schmieden. Zuverlässige Techniken, um Feuer zu machen, standen erst gegen 7.000 v. Chr. zur Verfügung, aber die ausgegrabenen Überreste einfacher Feuerstellen liefern unwiderlegbare Beweise dafür, dass kontrolliertes Feuer schon mindestens 500.000 Jahre vorher in Gebrauch war.

Primitive Stadtzentren waren wenig mehr als Feuerstellen, um die sich Mitglieder eines Nomadenstammes zu gesellschaftlichen Ereignissen versammelten, wie etwas zur Feier einer erfolgreichen Jagd. Essen bedeutete Überleben, daher war es stets Anlass zur Freude, wenn Jäger mit Beute heimkehrten.

Angesichts der immensen Bedeutung von Nahrung müssen die Stämme miteinander in Konflikt um die Herrschaft über fruchtbare Jagd- und Sammelgebiete geraten sein, besonders in Zeiten allgemeiner Knappheit. Diese frühen Überlebenskämpfe waren wahrscheinlich Vorläufer der größeren Gefechte und Kriege, die unsere Spezies seit Anbeginn der Geschichtsschreibung heimsuchen.

Kapitel II
Worum geht es bei EMPIRE EARTH?

EMPIRE EARTH ist ein Echtzeit-Strategiespiel mit epischem Ausmaß. Sie lenken das Schicksal einer blühenden Zivilisation durch 500.000 Jahre menschlicher Geschichte. Sie müssen ganz klein anfangen und die natürlichen Ressourcen Ihrer Umgebung nutzen, um ein Imperium aufzuziehen, das die gesamte Erde beherrschen kann. Ihr Aufstieg zur Größe verläuft jedoch nicht ohne Probleme. Genau wie in der realen Geschichte sind rivalisierende Zivilisationen darauf aus, jeden Ihrer Schritte zu verhindern. Wenn Sie geschickt planen und Ihre Strategien richtig einsetzen, könnten Sie Ihre Zivilisation zu wahrer Größe führen.

Das Entstehen von Imperien

Vor einer halben Million Jahre – vor dem Entstehen der ersten Zivilisation, als Ihre Vorfahren sich noch um primitive Feuerstellen scharten – unternahm die Menschheit ihre ersten unsicheren Schritte auf dem langen Weg zur Beherrschung der Erde. Wir begannen, uns über alle anderen Tiere zu erheben, um zur überragenden Spezies des Planeten zu werden, was wir größtenteils unserer Intelligenz und Anpassungsfähigkeit zu verdanken haben. Seit dieser Zeit waren die einzigen wirklichen Rivalen, mit denen sich die Menschen zu befassen hatten, andere Menschen.

Diese Rivalitäten reichen zweifellos bis weit zu den ersten Nomadenstämmen zurück. Streitigkeiten um Land und Rohstoffe sind jedoch auch heute noch an der Tagesordnung. Alle großen Zivilisationen der bekannten Geschichte hatten eine ganze Schar großer Rivalen: Die Griechen hatten die Perser, die Römer die Karthager, die Engländer die Franzosen und so fort. Oftmals taten sich Individuen hervor, die entscheidend zum Aufstieg ihrer Zivilisation und deren Menschen beitrugen. Legendäre Führer, wie zum Beispiel Alexander der Große und Napoleon, konnten ihre Imperien in kürzester Zeit ausdehnen und sowohl einheimische als auch fremde Völker durch ihr Charisma, ihr diplomatisches Gespür und ihre militärische Stärke beherrschen. Diese Eroberer wurden für viele zu Helden … und für andere zu Schreckgestalten.



©Archive Photos

Eroberungen sind jedoch nicht die einzigen Ereignisse, wegen denen berühmte Zivilisationen und Kulturen in Erinnerung bleiben. Die großen Pyramiden von Ägypten vermitteln ihren Besuchern trotz ihres Alters von fast 5.000 Jahren immer noch das Gefühl von einem Wunder. Die Philosophie und die Mathematik des antiken Griechenland wurden zum Fundament der westlichen Wissenschaft. Rom, das einst die Christen verfolgte, änderte unter Kaiser Konstantin die Gesinnung und wurde schließlich als "Heiliges Römisches Reich" bekannt. Siege auf dem Schlachtfeld sind also nicht die einzige Möglichkeit, Größe zu erlangen.

Ihre Rolle bei EMPIRE EARTH

Um bei EMPIRE EARTH erfolgreich zu sein, müssen Sie und Ihre Zivilisation viele Dinge erreichen. Sie müssen Ihre Umgebung erkunden, um Nahrung, Holz, Eisen und andere wichtige Ressourcen zu finden. Ressourcen werden benötigt, um Ihre Bevölkerungszahl zu erhöhen, Gebäude zu errichten und neue Technologien zu erforschen. Sie benötigen Ressourcen weiterhin, um zu einer höher entwickelten historischen Periode oder "Epoche" aufzusteigen.

Nahrungsmittel sind unerlässlich für die Erhöhung Ihrer Bevölkerungszahl. Um Bürger zu produzieren, sind einmalige Ausgaben in Form von Nahrung zu erbringen. Viele Arten des militärischen Personals erfordern zusätzliche oder verschiedene Ressourcen, zum Beispiel sind für die Ausbildung eines einfachen Bogenschützen Holz und Gold erforderlich. Ihre Zivilisation kann darüber hinaus auch große Helden, Propheten und andere spezialisierte Individuen hervorbringen.

Die Errichtung von Gebäuden ist für das Wachstum Ihrer Zivilisation ebenso unabdingbar. In Gebäuden "produzieren" Sie Ihre Bürger, bilden Ihre Streitkräfte aus und erforschen neue Technologien. Einige davon, wie Universitäten und Krankenhäuser, haben für Ihre Bevölkerung einen wichtigen und örtlich begrenzten Nutzen. Ihr Kapitol im Herzen Ihrer Zivilisation ist vermutlich das wichtigste Ihrer Gebäude. Sie können sich auch dafür entscheiden, erstaunliche Weltwunder zu erschaffen. Abgesehen davon, dass sie eine besonders große Errungenschaft darstellen, verleihen Weltwunder Ihrer Zivilisation auch besondere Fähigkeiten.

Historisch betrachtet, haben technologische Fortschritte einer Zivilisation oftmals einen unmittelbaren Vorsprung gegenüber deren Rivalen verschafft. Ihre Zivilisation kann viele verschiedene Technologien erforschen, um ihre Möglichkeiten zu verbessern. Manche Technologien steigern zum Beispiel die Produktivität und Gesundheit Ihrer Bürger, während andere Ihre Gebäude verbessern.

EMPIRE EARTH ist in 14 historische Epochen unterteilt. Ihre Zivilisation kann ab 500.000 v. Chr. über die Bronzezeit und die Renaissance bis ins Nano-Zeitalter des 22. Jahrhunderts aufsteigen (je nach Epoche, die Sie zum Spielen auswählen). Während der Weiterentwicklung Ihrer Zivilisation werden immer wieder neue Technologien, Gebäude und Waffen verfügbar. Denken Sie jedoch immer daran, dass Fortschritt nicht gleichbedeutend mit Erfolg ist. Ihre Zivilisation mag z.B. in einer Epoche florieren, nur um dann in der nächsten zerschmettert zu werden.

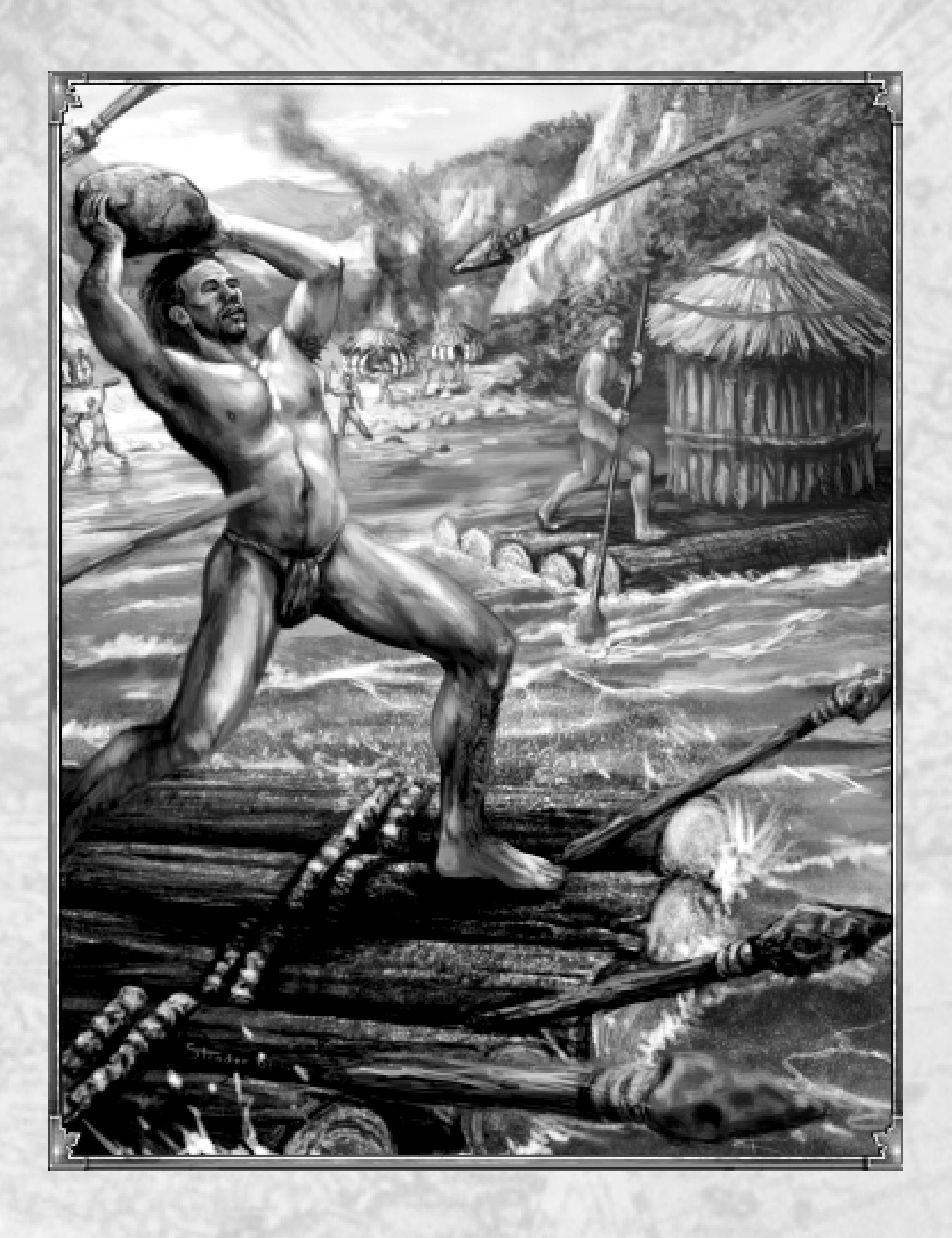
Eine Zivilisation kann ihre Rivalen auf viele Arten beherrschen. Ebenso können Sie EMPIRE EARTH spielen, wie es Ihnen gefällt. Es gibt in einem Spiel, das so dynamisch und reich wie die Geschichte selbst ist, keine „beste Strategie“ und keinen „perfekten Plan“.

Features von EMPIRE EARTH

- Epische Ausmaße – umspannt mehr als 500.000 Jahre, von der Entdeckung des Feuers bis hin zur Laser-Technologie und darüber hinaus.
- 14 verschiedene Epochen – spielen Sie die gesamte Geschichte der Menschheit oder nur die Zeitspanne, die Sie interessiert, nach.
- Bilden Sie mehr als 200 verschiedene Arten von Einheiten aus.
- Kämpfen Sie zu Land, zu Wasser und in der Luft – neben Armeen können Sie noch eine Vielzahl von Schiffen und Flugzeugen bauen.
- Bestreiten Sie mit hoch entwickelten Robotern und Anti-Schwerkraft-Einheiten, die mit Geheimwaffen ausgerüstet sind, die Kämpfe der Zukunft.
- Rekrutieren Sie große Helden der Geschichte – zum Beispiel William den Eroberer und Napoleon –, um Ihre militärischen Fähigkeiten zu steigern.
- Passen Sie Ihre militärischen Einheiten Ihren Bedürfnissen an, indem Sie deren Stärke oder Ausrüstung verbessern.
- Spielen Sie im Standard-Modus, um ein eher auf Strategie basierendes Imperium zu schaffen, oder im Turnier-Modus, wenn Sie mehr Wert auf Action legen.
- Benutzen Sie Ihre Propheten, um Ihren Gegnern Katastrophen, wie zum Beispiel Vulkanausbrüche, Erdbeben und tödliche Seuchen, zu schicken.
- Beteiligen Sie sich an historischen Belagerungskriegen – durchbrechen Sie die Mauern Ihrer Feinde mit Katapulten, Rammböcken und Belagerungstürmen.
- Heben Sie die Moral Ihrer Soldaten, um deren offensive und defensive Möglichkeiten zu verbessern.
- Kämpfen Sie gegen die geschickt taktierende KI, oder koordinieren Sie Angriffe zusammen mit verbündeten Computerspielern.
- Errichten Sie 20 Arten von Gebäuden, und erforschen Sie 150 Technologien. Ein nützliches Poster des Technologie-Baums liegt dem Spiel bei.
- Tempel, Universitäten und andere Gebäude bieten neben einfachen Mauern und Türmen zusätzliche Verteidigungsmaßnahmen.
- Erstellen Sie mit Hilfe von 100 verschiedenen Eigenschaften eine eigene Zivilisation, oder wählen Sie eine von 21 vorbereiteten Zivilisationen.
- Es gibt unterschiedliche Wege, die zum Sieg führen, darunter das militärische Kräftemessen und das Errichten von Weltwundern.
- Sechs verschiedene Wunder mit jeweils eigenen speziellen Kräften stehen dabei zur Verfügung.
- Spezialeffekte, wie zum Beispiel Tag-Nacht-Zyklus, Wetter, durchsichtiges Wasser, Rauch und besondere Angriffseffekte.

- Genießen Sie ein perfekt ausgewogenes Spielverhalten – jede Einheit hat ihre eigenen Stärken und Schwächen.
- Sammeln Sie fünf verschiedene Ressourcen, deren Bedeutung abhängig von Ihrer Strategie variiert.
- Spielen Sie vier epische Einzelspieler-Kampagnen, die jeweils dem außergewöhnlichen Aufstieg einer Zivilisation zur Macht folgen.
- Übungs-Szenarien führen Sie in die Grundlagen des Spiels ein.
- Großartige Zufallskarten verschiedener Art und Größe für ultimativen Spaß auch beim wiederholten Spielen.
- Erstellen Sie mit den integrierten Editoren eigene Karten, Szenarien, Kampagnen und sogar Videos für Ihr Spiel.





Steinzeit (50.000 – 5.000 v. Chr.)

In der Steinzeit wurden viele Fortschritte in der Steinbearbeitung und Werkzeugherstellung gemacht. Eine besonders wichtige Innovation war das “Bestielen” – die Befestigung eines Griffs an einem existierenden Werkzeug, zum Beispiel einer Steinklinge. Die ersten mit einem Stiel versehenen Geräte waren Speere. Die so entstandene, mit einer Steinspitze oder einem “Mikrolithen” versehene Waffe war scharf, stabil und tödlich. Sie wurde vorwiegend zum Fischen und zur Großwildjagd benutzt, jedoch setzten Speerkämpfer sie auch mit Sicherheit gegen menschliche Gegner ein.

In dieser Epoche entstanden auch erste religiöse Bräuche, die zunehmend komplexer und ausgereifter wurden. Das Wissen der Menschen um ihre eigene Sterblichkeit – in der Steinzeit lebten Menschen im Durchschnitt weniger als dreißig Jahre – führte zu Bräuchen wie Ahnenverehrung und Begräbnisritualen. Man glaubte damals, dass Schamanen genannte heilige Männer die Gabe besaßen, mit den Geistern zu sprechen. Fels- und Höhlenmalereien aus dieser Zeit deuten darauf hin, dass religiöse Gestalten mit der Magie verwandte Rituale durchgeführt haben könnten, um eine erfolgreiche Jagd oder günstiges Wetter herbeizuführen.

Die Existenz dieser Individuen deutet darauf hin, dass die menschlichen Gesellschaften sich veränderten und verschiedene Menschen verschiedene Rollen einnahmen. Je komplexer die Gesellschaften wurde, desto größer wurde die Notwendigkeit einer organisierten Führung. Gegen Ende der Steinzeit führten hierarchische gesellschaftliche Strukturen zu zentralisierter Führung und der Entstehung von Regierungen. Beweise für diese Entwicklung bieten die Anlagen alter Siedlungen in Griechenland und auf der iberischen Halbinsel.

KAPITEL III
EMPIRE EARTH STARTEN

EMPIRE EARTH ist ein flexibles Spiel, das auf verschiedene Arten gespielt werden kann. Es stehen Optionen sowohl für Einzelspieler- als auch für Multiplayer-Spiele zur Verfügung, darunter auch verschiedene Arten von Zufallskarten, Kartengrößen, Ressourcen-Zuweisungen, Siegbedingungen, Epochen-Auswahlen und vieles mehr. Durch diese Optionen können Sie das Spiel modifizieren, um entsprechend Ihren Vorstellungen verschiedene Spielumgebungen zu schaffen. Dieses Kapitel erläutert sämtliche Spiel-Optionen, Spiel-Einstellungen und das Starten von Einzelspieler- und Multiplayer-Spielen.

Starten eines Spiels

Nach der Installation von EMPIRE EARTH haben Sie mehrere Möglichkeiten, das Spiel zu starten. Sobald Sie die EMPIRE EARTH-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk gelegt haben und auf die CD zugegriffen wurde, erscheint auf Ihrem Bildschirm ein Fenster (vorausgesetzt, AutoPlay ist aktiviert). Um das Spiel von diesem Fenster aus zu starten, klicken Sie einfach auf den Button “EMPIRE EARTH spielen”.

HINWEIS: Die EMPIRE EARTH-CD muss sich in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befinden, damit Sie EMPIRE EARTH spielen können.

Sie können das Spiel auch starten, indem Sie einfach auf dem Desktop auf das EMPIRE EARTH-Symbol doppelklicken. Falls Sie sich während der Installation dafür entschieden haben, keine Verknüpfung auf dem Desktop anzulegen, können Sie das Spiel jederzeit über das Start-Menü aufrufen. Klicken Sie auf den Windows-Start-Button, und wählen Sie “Programme” an. Wählen Sie in der Programm-Liste den erst “Sierra”-Ordner und anschließend den “EMPIRE EARTH”-Ordner an. Klicken Sie danach auf “EMPIRE EARTH spielen”, um das Spiel zu starten.

HINWEIS: Damit EMPIRE EARTH gespielt werden kann, muss in Ihrem Computer eine funktionierende Soundkarte installiert sein. EMPIRE EARTH wird sonst möglicherweise nicht ordnungsgemäß starten. Wenn Sie über eine funktionierende Soundkarte verfügen, erscheint in der Windows-Taskleiste ein Lautsprecher-Symbol (zur Einstellung der Lautstärke).

Hauptmenü

Nachdem das Spiel geladen wurde, erscheint das Hauptmenü. Hier haben Sie mehrere Auswahlmöglichkeiten:

- **Einzelspieler** – Sie gelangen in das Einzelspieler-Menü, über das Sie auf alle Einzelspieler-Optionen von EMPIRE EARTH zugreifen können, darunter auch die Kampagnen und die Übungs-Szenarien.
- **Multiplayer** – Öffnet das Multiplayer-Menü, das Ihnen ermöglicht, sich mit anderen Spielern über ein LAN oder das Internet in Spiele von EMPIRE EARTH einzuklinken oder selbst ein Spiel zu leiten.

- **Spiel-Werkzeuge** – Über das Menü “Spiel-Werkzeuge” erhalten Sie Zugang zum Zivilisations-Baukasten, dem Szenarien-Editor und dem Kampagnen-Editor von EMPIRE EARTH.
- **Spiel-Einstellungen** – Hier können Sie Ihre Video-/Grafik-, Audio- und persönlichen Einstellungen bearbeiten. Das Ändern dieser Einstellungen kann dazu beitragen, auf langsameren Computern die Leistung zu verbessern.
- **Spiel verlassen** – Beendet EMPIRE EARTH.



Hauptmenü

Das Spiel erlernen

Es ist leicht, sich in EMPIRE EARTH einzufinden, und dabei spielt es keine Rolle, ob Sie ein Neuling auf dem Gebiet der Computerspiele oder bereits ein “alter Strategie-Hase” sind. Zusätzlich zu diesem Handbuch stehen Übungs-Szenarien zur Verfügung, mit deren Hilfe Sie das Spielen einfach erlernen können. Sobald Sie sich mit den Grundlagen vertraut gemacht haben, sind Sie bereit, die vielen erweiterten Features von EMPIRE EARTH zu erkunden, die Ihnen erweiterte Stufen der Steuerung und Funktionalität bieten.

Übungs-Szenarien

Wenn Sie die Grundlagen von EMPIRE EARTH erlernen möchten, empfehlen wir Ihnen dringend, die Übungs-Szenarien einmal durchzuspielen. Die Übungs-Szenarien bieten einen guten Einblick in die Spielweise von EMPIRE EARTH, angefangen bei den wesentlichen Spiel-Elementen bis hin zu den erweiterten Features. Die Übungs-Szenarien sind zur Vereinfachung in “Lektionen” unterteilt, die das Erlernen von EMPIRE EARTH mit ansprechenden Einzelspieler-Partien verbinden.

Um die Übungs-Szenarien zu spielen, klicken Sie im Hauptmenü auf den “Einzelspieler”-Button. Im Einzelspieler-Menü klicken Sie auf den Button “Übungs-Szenarien”. Im Bildschirm “Übungs-Szenarien” können Sie die Liste aller Übungs-Szenarien durchgehen und eines auswählen, das Sie spielen möchten. Falls Sie sich mit Echtzeit-Strategiespielen noch nicht so gut auskennen, sollten Sie am besten mit dem ersten Übungs-Szenario beginnen und sich der Reihe nach durcharbeiten. Wenn Sie ein eher erfahrener Spieler sind, wählen Sie ein Szenario, das einen Aspekt oder ein Feature des Spiels behandelt, den oder das Sie ausprobieren möchten. Übungs-Szenarien müssen nicht der Reihe nach gespielt werden.

Nach der Anwahl eines Szenarios in der Liste erhalten Sie eine kurze Einleitung, in der Sie erfahren, was Sie in diesem Spiel tun werden. Klicken Sie auf den “Starten”-Button, um das Szenario zu laden. Lesen Sie sich im Intro-/Einführungs-Bildschirm die Missionsziele durch, und klicken Sie anschließend auf den “Starten”-Button (der mit dem großen Häkchen darauf), um mit dem Spielen zu beginnen. Weitere Anweisungen, was Sie tun müssen, erhalten Sie während des Spiels.

Handbuch von EMPIRE EARTH

Das Handbuch von EMPIRE EARTH enthält detaillierte Informationen über die einzelnen Features und Optionen von EMPIRE EARTH. Sie finden dort außerdem Tipps, Hinweise und jede Menge Beispiele aus der Geschichte, die das umfangreiche Spielgeschehen von EMPIRE EARTH veranschaulichen. Kapitel V ist ein Komplettlösungs-Tutorial mit vielen Grundelementen des Spiels. Es ist für Spieler gedacht, die direkt auf einer Zufallskarte spielen, aber auch ein paar Anweisungen oder Anleitungen haben möchten.

Im Anhang finden Sie Informationen zu den vorbereiteten Zivilisationen und die Beziehungen der einzelnen Einheiten zueinander. Vergessen Sie bitte auch nicht, einen Blick in das Faltblatt “Technologie-Baum” zu werfen, das Informationen zu allen Einheiten, Gebäuden und Technologien des Spiels bietet.

Einzelspieler-Spiele

Die Einzelspieler-Optionen von EMPIRE EARTH sind im Hauptmenü über den “Einzelspieler”-Button verfügbar. EMPIRE EARTH enthält zwei Grundarten von Einzelspieler-Spielen: Zufallskarten-Spiele und Kampagnen/Szenarien. Auf Zufallskarten können Sie Ihre Strategien und Fertigkeiten an den anspruchsvollen Computergegnern von EMPIRE EARTH testen. Die vier in EMPIRE EARTH enthaltenen Kampagnen bestehen jeweils aus einzelnen Teilen (Szenarien), die insgesamt betrachtet die Geschichte des bewundernswerten Aufstiegs einer Zivilisation zur Macht erzählen.

Sie haben außerdem (d.h. zusätzlich zum Starten eines Übungs-Szenarios) die Möglichkeit, ein einzelnes Szenario oder ein vorher gespeichertes Einzelspieler-Spiel zu laden. Oben auf diesem Bildschirm sehen Sie ein Textfenster, in dem Sie Ihren Spieler-Namen eingeben können.

- **Spieler-Name** – Geben Sie Ihren Spieler-Namen ein.
- **Zufallskarte spielen** – Beginnen Sie ein Spiel auf einer Zufallskarte gegen den Computer. Sie gelangen anschließend in den Bildschirm “Spiel-Setup”.
- **Kampagne spielen** – Hiermit spielen Sie die Kampagnen. Im “Kampagne spielen”-Bildschirm wählen Sie einfach eine der Kampagnen an.
- **Szenario spielen** – Hiermit spielen Sie ein einzelnes Szenario. Sie gelangen so in den Bildschirm “Szenario spielen”.
- **Gespeichertes Spiel spielen** – Über den Bildschirm “Gespeichertes Spiel spielen” können Sie ein vorher gespeichertes Einzelspieler-Spiel laden.
- **Übungs-Szenarien** – Hiermit spielen Sie eines der Übungs-Szenarien. Im “Kampagne spielen”-Bildschirm wählen Sie eines der Übungs-Szenarien an.
- **Hauptmenü** – Hiermit kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

TIPP: Wenn Sie gegen einen Computergegner spielen, haben Sie vier Möglichkeiten, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu beeinflussen. Die verschiedenen Möglichkeiten werden später in diesem Kapitel im Abschnitt “Spiel-Setup” behandelt.

1. Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad auf “Einfach”, “Mittel” oder “Schwer” ein.

2. Wählen Sie die Anzahl der Computergegner. Es ist natürlich schwieriger, zwei Gegner anstatt nur einen zu besiegen, besonders wenn diese Gegner miteinander verbündet sind.

3. Legen Sie fest, wie viele Bürger Ihnen und den Computerspielern zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehen. Sie können sich einen Startvorteil verschaffen, indem Sie mit mehr Bürgern als der Computerspieler beginnen.

4. Legen Sie die Ressourcen-Menge fest. Computerspieler beginnen bei Zufallskarten mit etwas mehr Ressourcen. Die Festlegung größerer Startressourcen macht es dem menschlichen Spieler einfacher.

Eine Zufallskarte spielen

Das Spielen einer Zufallskarte gestaltet sich im Einzelspieler- und Multiplayer-Modus fast gleich. Beide Spielarten benutzen denselben Setup-Bildschirm, der später in diesem Kapitel behandelt wird.

Die Kampagnen spielen

EMPIRE EARTH enthält vier epische Kampagnen. Dabei handelt es sich um griechische, englische, deutsche und russische Kampagnen. In jeder der vier Kampagnen müssen die Spieler die Szenarien der Reihe nach durchspielen – anders ausgedrückt: Ein Szenario ist erst verfügbar, nachdem alle anderen Szenarien der Kampagne abgeschlossen sind.

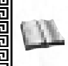
TIPP: W hrend Sie ein Szenario spielen, k nnen Sie auf den Einf hrung -Button klicken, um zum Intro-Bildschirm zur ckzukehren und die Missionsziele erneut zu betrachten. Sobald neue Missionsziele hinzugef gt werden, beginnt der Einf hrung -Button zu blinken, um Sie davon in Kenntnis zu setzen. Sie k nnen sich die w hrend des Szenarios (oder einer beliebigen Spielart) erhaltenen Nachrichten noch einmal durchlesen, indem Sie auf den Button Fr here Nachrichten klicken. Weitere Details hierzu finden Sie in Kapitel IV.

Zivilisationen und Zivilisations-Punkte in den Kampagnen

Die Zivilisation, die Sie den einzelnen Kampagnen anführen, wird für Sie ausgewählt – in der ersten Kampagne sind es zum Beispiel die Griechen. Wenn Sie in den verschiedenen Szenarien, die eine Kampagne bilden, Missionsziele erreichen, werden Sie dafür mit “Zivilisations-Punkten” belohnt. Zivilisations-Punkte können mit Hilfe des Zivilisations-Baukastens dazu verwendet werden, um Boni zu erwerben, die Ihre Zivilisation in gewisser Hinsicht verbessern. In diesem Sinn “entwickelt” sich Ihre Zivilisation in der Kampagne mit der Zeit in jede von Ihnen gewünschte Richtung.

Wenn Sie Zivilisations-Punkte bekommen, erhalten Sie eine Nachricht darüber, und der Button “Zivilisations-Auswahl” auf dem Interface beginnt zu blinken. Klicken Sie auf den Button “Zivilisations-Auswahl”, wenn Sie bereit sind, die Zivilisations-Punkte zu verteilen. Bei allen Einzelspieler-Spielen wird das Spiel durch Anwahl des Zivilisations-Baukastens auf Pause geschaltet. Sie können die Zivilisations-Punkte, die Sie verdient haben, beliebig verteilen; versuchen Sie aber, Boni zu wählen, die Ihrer Meinung nach Ihrer Zivilisation in der gegenwärtigen Situation am meisten nutzen. Nachdem Sie zum Spiel zurückgekehrt sind, können Sie Ihre Auswahl nicht mehr rückgängig machen. Die von Ihnen erworbenen Boni werden zum jeweils nächsten Szenario der Kampagne mitgenommen. Zivilisations-Punkte, die Sie nicht verteilen möchten, werden ebenfalls mit ins nächste Szenario übernommen, sodass Sie sie später verteilen können.

“Alexander” – Basierend auf einem Bild von Mark Churms © 2001



INFO: Eine vollständige Erläuterung zum Zivilisations-Baukastens und zur Erstellung eigener Zivilisationen finden Sie in Kapitel XIV.

Eine Kampagne starten

Um eine Kampagne zu starten, klicken Sie im Einzelspieler-Menü auf den Button “Kampagne spielen” und wählen anschließend die gewünschte Kampagne im Bildschirm “Kampagne spielen” an. Sie können auch eine selbst erstellte Kampagne spielen (dabei handelt es sich um eine für EMPIRE EARTH erstellte Kampagne, die nicht im ursprünglichen Spiel enthalten war), indem Sie den Button “Selbst erstellte Kampagne” anklicken.

Wenn Sie eine Kampagne zum Spielen angewählt haben, erscheint ein Bildschirm für diese Kampagne. Hier können Sie in einer Liste das Szenario anwählen, das Sie spielen möchten. Falls Sie in der Kampagne noch kein Szenario gespielt haben, müssen Sie das erste Szenario wählen. Um eine bereits gestartete Kampagne fortzusetzen, wählen Sie das nächste in der Liste verfügbare Szenario an. Sie können auch jedes bereits abgeschlossene Szenario noch einmal durchspielen. Nachdem Sie ein Szenario ausgewählt haben, können Sie die “Szenarien-Info” lesen und dann auf den “Starten”-Button klicken. Der Bildschirm “Intro/Einführung” stellt das Szenario vor und teilt Ihnen die Missionsziele mit. Klicken Sie auf den “Starten”-Button (mit dem Häkchen darauf), um das Spiel zu starten.



Bildschirm der griechischen Kampagne

Ein einzelnes Szenario spielen

Falls Sie einzelne Szenarien aus dem Internet heruntergeladen, von einem Freund bekommen oder selbst erstellt haben, können Sie diese durch Anklicken des Buttons “Szenario spielen” im Einzelspieler-Menü starten. Im Bildschirm “Szenario spielen” wählen Sie einfach das gewünschte Szenario an und klicken auf den “Laden”-Button. Der Bildschirm “Intro/Einführung” erscheint, und Sie können das Spiel durch Anklicken des “Starten”-Buttons spielen.

Ein gespeichertes Spiel spielen

Falls Sie ein Einzelspieler-Szenario (entweder als Teil einer Kampagne oder einfach so) oder ein Zufallskarten-Spiel begonnen und dieses vor dem Beenden gespeichert haben, können Sie das Spiel an der Stelle weiterspielen, an der Sie es verlassen haben. Im Einzelspieler-Menü klicken Sie dazu auf den Button “Gespeichertes Spiel spielen”. Im Bildschirm “Gespeichertes Spiel spielen” werden alle Ihre gespeicherten Einzelspieler-Spiele aufgelistet. Wählen Sie eines davon an, und klicken Sie auf den “Laden”-Button, um es zu starten. Durch Anklicken des “Löschen”-Buttons wird das markierte gespeicherte Spiel gelöscht. Sie können auch über den Bildschirm “Kampagne spielen” ein gespeichertes Spiel laden.

Multiplayer-Spiele

Bei Multiplayer-Spielen können Sie über ein lokales Netzwerk (LAN) oder das Internet gegen menschliche Spieler antreten. Klicken Sie im Hauptmenü von EMPIRE EARTH auf den “Multiplayer”-Button, um in den Multiplayer-Bildschirm zu gelangen. Dort können Sie sich dafür entscheiden, sich in ein Spiel einzuklinken oder selbst eines zu leiten. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um ein Multiplayer-Spiel von EMPIRE EARTH zu leiten oder sich darin einzuklinken. Die Möglichkeiten werden nachfolgend beschrieben. Nur der Spielleiter (Host) hat die Kontrolle über die verschiedenen Spiel-Optionen von EMPIRE EARTH, darunter auch die Wahl, ob ein Multiplayer-Spiel oder ein Szenario gespielt werden soll.

HINWEIS: Sie müssen über eine Netzwerk- oder Internet-Verbindung verfügen, um Multiplayer-Spiele von EMPIRE EARTH spielen zu können. Falls der Host aus irgendeinem Grund das Spiel verlassen sollte, wird EMPIRE EARTH versuchen, die Aufgaben des Spielleiters einem anderen Computer zu “übertragen”, damit die verbleibenden Spieler, falls sie dies wünschen, weiterspielen können.

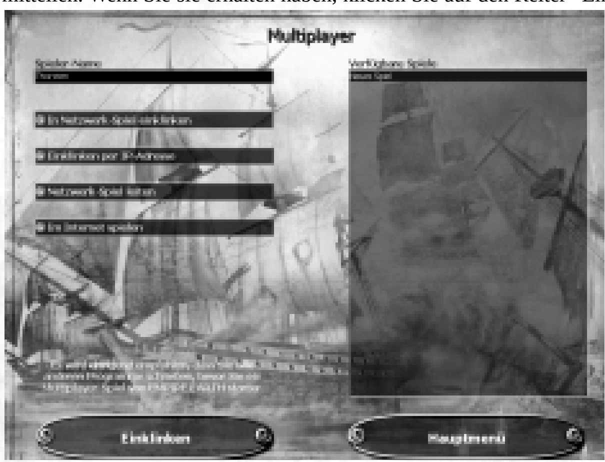
INFO: Ganz gleich ob Sie sich in ein Spiel einklinken oder eines leiten, werden Sie sich schließlich im “Spiel-Setup”-Bildschirm befinden. Dieser Bildschirm wird auch für Einzelspieler-Spiele auf Zufallskarten benutzt und später im Abschnitt “Spiel-Setup” dieses Kapitels beschrieben.

In Netzwerk-Spiel einklinken

Um sich in ein Spiel über ein lokales Netzwerk (LAN) einzuklinken, klicken Sie auf den Reiter “In Netzwerk-Spiel einklinken” und wählen anschließend das gewünschte Spiel in der Liste der verfügbaren Spiele an. Klicken Sie auf den “Einklinken”-Button, um zum “Spiel-Setup”-Bildschirm zu gelangen (der später in diesem Kapitel beschrieben wird).

Einklinken per IP-Adresse

Beim Einklinken in ein Spiel direkt über eine IP-Adresse (Internet-Protokoll) müssen Sie die IP-Adresse des Spielleiters kennen. Der Host kann Ihnen seine IP-Adresse per E-Mail, Direktbenachrichtigung, Telefon (falls Ihre Telefonleitung nicht von Ihrem Computer belegt wird) oder auf anderem Weg mitteilen. Wenn Sie sie erhalten haben, klicken Sie auf den Reiter “Einklinken per IP-Adresse” und geben die IP-Adresse in das entsprechende Textfeld ein. Klicken Sie anschließend auf den “Einklinken”-Button, um zum “Spiel-Setup”-Bildschirm zu gelangen.



Multiplayer-Bildschirm

Netzwerk-Spiel leiten

Wenn Sie ein Multiplayer-Spiel über ein LAN oder durch Bekanntgabe Ihrer IP-Adresse an andere Spieler leiten möchten, klicken Sie auf den Reiter “Netzwerk-Spiel leiten”. Auf der rechten Seite des Multiplayer-Bildschirms erscheinen dann neue Steuerungs-Optionen. Geben Sie den Namen Ihres Spiels im dafür vorgesehenen Textfeld ein. Falls Sie Ihre IP-Adresse erst noch herausfinden müssen, klicken Sie auf den Button “Meine IP-Adresse anzeigen …”. Wenn Sie bereit sind, klicken Sie auf den “Spiel leiten”-Button, um zum Bildschirm “Spiel-Setup” zu gehen, in dem Sie darauf warten können, dass sich andere Spieler in Ihr Spiel einklinken. Im Setup-Bildschirm können Sie als Host zunächst die Anzahl der Spieler eingeben und die Spiel-Optionen bearbeiten, bevor Sie dann das Spiel starten. Der Bildschirm “Spiel-Setup” wird später in diesem Kapitel beschrieben.

Im Internet spielen

Der kostenlose Spielpartner-Service von Sierra.com bietet Ihnen eine weitere Möglichkeit, sich in ein Multiplayer-Spiel von EMPIRE EARTH einzuklinken oder selbst eines zu leiten. Der Spielpartner-Service stellt Ihnen einen Online-Treffpunkt zur Verfügung, an dem Sie andere Spieler finden können. Klicken Sie auf den Reiter “Im Internet spielen”, und geben Sie in den entsprechenden Textfeldern Ihre Sierra.com-Benutzer-ID und das Passwort ein. Klicken Sie anschließend auf den “Login”-Button (oder drücken Sie die Eingabetaste). Sie werden gebeten, einen Server auszuwählen. Danach gelangen Sie zum Bildschirm ”Verfügbare Räume”.

Falls Sie einen Sierra.com-Account erstellen müssen, klicken Sie auf den Button “Account erstellen”. Ein neues Fenster öffnet sich, in das Sie die für die Erstellung eines neuen Accounts benötigten Angaben eintragen können. Wenn Sie damit fertig sind, klicken Sie auf den Button “Account erstellen”.

Falls Sie bereits über einen Account verfügen, aber das Passwort vergessen haben, klicken Sie auf den Button “Bitte mein Passwort per E-Mail zuschicken”. Wie dieser Button schon sagt, wird das Passwort an die in Ihrem Sierra-Account angegebene E-Mail-Adresse gesandt.

Verfügbare Räume

Nach dem Einloggen erscheint der Bildschirm “Verfügbare Räume”. Der von Sierra unterhaltene Spielpartner-Service ist in “Räumen” organisiert. In jedem Raum gibt es ein eigenes Spiele-Set, aus dem Sie wählen können. (Sie können aber auch ein eigenes Spiel leiten.) Im Bildschirm “Verfügbare Räume” werden alle verfügbaren Räume aufgelistet. Wählen Sie einen der Räume an, und klicken Sie auf den “Einklinken”-Button, um ihn zu betreten.

Sie können auch auf den Button “Account aktualisieren” klicken, wenn Sie Ihr Passwort oder Ihre E-Mail-Adresse ändern möchten. Ein neues Fenster erscheint, in dem Sie Ihre Änderungen vornehmen können.

Verfügbare Spiele

Wenn Sie einen Raum betreten, können Sie sich entweder in ein vorhandenes Spiel einklinken oder ein neues Spiel leiten. In jedem Raum können mehrere Spiele gleichzeitig ablaufen. Falls ein Raum voll sein sollte und Sie ein neues Spiel leiten möchten, müssen Sie einen anderen Raum wählen. Sie können auch mit anderen Spielern in diesem Raum chatten. Durch Doppelklicken auf einen der Namen in der Spieler-Liste können Sie diesem Spieler etwas “zuflüstern”, ohne dass die anderen Spieler in diesem Raum etwas mitbekommen.

Die Markierungsfelder unter der Liste mit verfügbaren Spielen ermöglicht Ihnen, die Spiele des angegebenen Typs anzuzeigen oder zu verbergen. Private Spiele werden von einem Spieler hinter einer “Firewall” geleitet, und nur Spieler, die sich hinter derselben Firewall befinden, können sich darin einklinken.



Der “Verfügbare Spiele”-Bildschirm

In ein Sierra.com-Spiel einklinken

Um sich in ein Spiel einzuklinken, klicken Sie auf den Reiter “Liste verfügbarer Spiele” (falls dieser nicht bereits angewählt ist). Wählen Sie anschließend das gewünschte Spiel in der Liste der verfügbaren Spiele an. Sie können sich nicht in Spiele einklinken, die bereits voll sind (d.h. in denen alle Spieler-Plätze besetzt sind). Bei Spielen, die vom Host durch ein Passwort geschützt wurden, müssen Sie erst ein Passwort eingeben, bevor Sie sich einklinken können. Nachdem Sie ein Spiel zum Einklinken angewählt haben, klicken Sie auf den “Einklinken”-Button, der Sie in den Bildschirm “Spiel-Setup” bringt. Der Host startet das Spiel, sobald sich alle Spieler eingeklinkt haben und anzeigen, dass sie zum Spielen bereit sind.

Ein Sierra.com-Spiel leiten

Um ein Spiel zu leiten, klicken Sie auf den Reiter “Ein neues Spiel leiten”. Ein Fenster erscheint. Geben Sie dort den Namen Ihres Spiels ein. Klicken Sie anschließend auf den “Spiel leiten”-Button, um in den “Spiel-Setup”-Bildschirm zu gelangen. Wenn Sie möchten, können Sie Ihr Spiel auch durch ein Passwort schützen. Wenn sich Spieler in ein durch ein Passwort geschütztes Spiel einklinken wollen, müssen sie dasselbe Passwort eingeben, das auch der Host dieses Spiels eingegeben hat.

Ein gespeichertes Multiplayer-Spiel oder Szenario spielen

Bei EMPIRE EARTH können die Spieler sowohl gespeicherte Multiplayer-Spiele wiederherstellen und spielen als auch Multiplayer-Szenarien spielen (das Spiel wird nur mit Einzelspieler-Szenarien ausgeliefert). Nur der Host kann ein vorher gespeichertes Spiel oder ein Multiplayer-Szenario laden. Ein gespeichertes Spiel oder ein Szenario wird im “Spiel-Setup”-Bildschirm geladen, indem der entsprechende Spiel-Typ in den “Spiel-Optionen” ausgewählt wird.

Bei der Wiederherstellung eines gespeicherten Spiels erscheinen die Namen der Spieler in einer von vier Farben:

- **Weiß** – Der Spieler hat sich in das Spiel eingeklinkt.
- **Rot** – Der Spieler hat sich noch nicht in das Spiel eingeklinkt. Das Spiel kann erst gestartet werden, wenn sich alle Spieler (ausgenommen Beobachter) eingeklinkt haben.
- **Gelb** – Der Spieler hat sich noch nicht eingeklinkt, war jedoch ein Beobachter, daher kann das Spiel auch ohne ihn gestartet werden.
- **Grün** – Der Spieler ist ein Beobachter, der sich in das Spiel eingeklinkt hat.

Sobald sich alle Spieler (mit Ausnahme der Beobachter, die optional sind) eingeklinkt und das Feld “Bereit” markiert haben, kann der Host das gespeicherte Spiel durch einen Klick auf den “Starten”-Button starten. Wenn Sie ein gespeichertes Spiel wiederherstellen, können keine Änderungen an den Spiel-Optionen vorgenommen werden.

HINWEIS: In ein gespeichertes Spiel können sich nur die ursprünglichen Teilnehmer des Multiplayer-Spiels (abhängig vom Spieler-Namen) einklinken. Spieler, die eine Kopie des gespeicherten Spiels benötigen – weil zum Beispiel vor der Speicherung des Spiels die Verbindung unterbrochen wurde –, laden die Datei automatisch vom Host herunter. Multiplayer-Szenarien werden – falls notwendig – auf dieselbe Weise zur Verfügung gestellt. Beobachter sind bei Multiplayer-Szenarien nicht zugelassen.

Spiel-Setup

Sowohl Einzelspieler- als auch Multiplayer-Spiele von EMPIRE EARTH nutzen den Bildschirm “Spiel-Setup”, der eine Vielzahl an Optionen bietet. Bei Multiplayer-Spielen enthält der Setup-Bildschirm außerdem einen Chat-Bereich, damit sich die Spieler vor dem Spielstart miteinander unterhalten können. Zum Chatten schreiben Sie einfach eine Nachricht in das Textfeld und drücken die Eingabetaste.

Bereit

Diese Option steht nur bei Multiplayer-Spielen zur Verfügung. Wenn dieses Feld markiert ist, ist der entsprechende Spieler bereit, das Spiel zu starten. Alle Spieler einschließlich des Hosts müssen eingecheckt haben (bereit sein), bevor der Host das Spiel starten kann. Solange Spieler eingecheckt sind, können sie weder Optionen ändern noch das Spiel verlassen.

Spieler

Die Spalte “Spieler” zeigt den Status der einzelnen Spieler-Plätze an und wer (soweit vorhanden) diesen Platz gegebenenfalls belegt. Der Einzelspieler oder der Multiplayer-Host kann den Status der einzelnen Plätze bestimmen. Der Multiplayer-Host kann zusätzliche menschliche Spieler zum Spiel zulassen, indem er Plätze freigibt oder andere Spieler durch Sperren eines Platzes am Einklinken hindert.

- **Offen** – Ein offener Platz bezeichnet die Stelle, an der sich ein menschlicher Spieler einklinken kann.
- **Geschlossen** – In einen geschlossenen Platz kann sich kein Spieler einklinken. Der Host kann Spieler, die sich bereits eingeklinkt haben, durch Schließen ihrer Plätze hinauswerfen.

- **Computer** – Dieser Platz ist von einem Computerspieler besetzt. Bei Einzelspieler-Spielen auf Zufallskarten ist mindestens ein Computerspieler erforderlich. Beachten Sie bitte, dass bei einem Multiplayer-Szenario einige Plätze für Computerspieler benötigt werden können.
- **Spieler-Name** – Wenn sich ein menschlicher Spieler in das Spiel einklinkt, erscheint sein Name auf diesem Platz.
- **Beobachter** – Ein Spieler kann seinen Platz auch als Beobachter belegen (siehe unten). Die anderen Spieler sehen seinen Namen dann in grüner Schrift. Diese Option steht nur bei Multiplayer-Spielen zur Verfügung.

HINWEIS: Während eines Spiels können Sie den Status der einzelnen Spieler (zum Beispiel “nicht verbunden”, “besiegt”, “Beobachter” usw.) durch Anklicken des Buttons und einen Blick auf die Symbole links außen auf dem Bildschirm “Allianzen & Tribute” überprüfen. Die Symbole werden in Kapitel IV näher erläutert.

Beobachter-Modus

Sie können sich als Beobachter in ein Multiplayer-Spiel von EMPIRE EARTH einklinken und so lange zusehen, wie gespielt wird. Hosts können auch als Beobachter fungieren. Beobachter können nicht am Spiel teilnehmen, jedoch allen Aktionen zusehen und mit den anderen Beobachtern chatten (aber nicht mit den aktiven Spielern). Beobachter sehen die gesamte Karte und haben keinen “Nebel des Krieges”.

Jeder Beobachter belegt einen der Spieler-Plätze. Bei den Beobachtern erscheint im Multiplayer-Setup-Bildschirm der Begriff “Beobachter” anstelle des Namens. Bei allen anderen Spielern erscheint der Name des Beobachters in grüner Schrift.

HINWEIS: Beobachter können sich nicht in Multiplayer-Szenarien einklinken. Beobachter können sich auch nicht in gespeicherte Spiele einklinken, es sei denn, sie beobachteten bereits das ursprüngliche Spiel (bevor es gespeichert wurde).

Teams und Spieler-Farben

Über den Team-Button können die Spieler ihr Team zusammenstellen. Spieler mit derselben Team-Nummer beginnen das Spiel im selben Team. Das bedeutet, dass sie Verbündete sind und sich denselben Sichtbereich teilen. Ein Bindestrich “–” bedeutet, dass kein Team ausgewählt wurde. (Lesen Sie bitte auch den nachfolgenden Abschnitt über die Spiel-Option “Teams festlegen” durch.)

Neben jedem Team-Button befindet sich eine Farbanzeige, die angibt, welche Farbe jeder Spieler während des Spiels hat. Alle Ihre Einheiten und Gebäude werden mit Ihrer Spieler-Farbe markiert. So können sie im Spiel als zu Ihnen gehörend identifiziert werden. Die Spieler-Farbe wird auch in der Mini-Karte angezeigt.

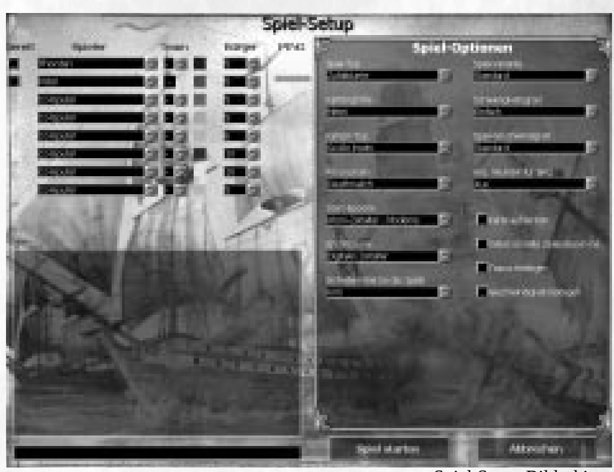
Bürger

Bei Zufallskarten-Spielen beginnen die Spieler das Spiel mit einem Kapitol-Gebäude und einigen Bürgern. Die Bürger-Auswahlliste wird benutzt, um die Anzahl der zu Beginn vorhandenen Bürger jedes einzelnen Spielers festzulegen. Als Standardwert ist “5” vorgegeben. Bei Multiplayer-Spielen kann nur der Host die Anzahl der Bürger festlegen, die einem Spieler zu Beginn zur Verfügung stehen.

Diese Option kann dazu verwendet werden, erfahrenen Spielern (oder dem Computer) ein Handicap gegenüber weniger erfahrenen Spielern aufzuerlegen. Wenn ein unerfahrener Spieler zu Beginn mehr Bürger erhält (oder erfahrene Spieler weniger), startet dieser Spieler mit einem Vorteil. Wie groß dieser Vorteil ist, hängt letztendlich vom Host ab.

Ping

Die “Ping”-Anzeige dient als Maß, um festzustellen, wie gut Ihre Netzwerk- oder Internet-Verbindung im Verhältnis zum Host ist. Als Grundregel gilt, je mehr grüne Vierecke zu sehen sind, desto schneller ist die Verbindung dieses Spielers. Schlechte Verbindungen können manchmal zu einem “stockenden” Spiel führen.



Spiel Setup-Bildschirm

Spiel-Optionen

Die vielen Spiel-Optionen von EMPIRE EARTH ermöglichen es Ihnen, das Spiel auf viele verschiedene Arten zu konfigurieren. Bei Multiplayer-Spielen hat nur der Host die Berechtigung, die Spiel-Optionen zu ändern.

Spiel-Typ

Bei Multiplayer-Spielen stehen drei Spiel-Typen zur Verfügung: “Zufallskarten”, “Szenarien” und “Gespeicherte Spiele”. EMPIRE EARTH enthält einen außergewöhnlichen Zufallskarten-Generator, der Ihnen buchstäblich unzählige einzigartige und wunderschöne Karten erstellt. Wenn Sie “Szenario” oder “Gespeichertes Spiel” wählen, wird ein separater Bildschirm geöffnet, in dem der Host ein bestimmtes gespeichertes Spiel oder Szenario anwählen kann. Bei Einzelspieler-Spielen steht nur der Typ “Zufallskarte” zur Verfügung, weil das Laden eines Szenarios oder eines gespeicherten Spiels bereits im Einzelspieler-Menü erfolgt.

- **Zufallskarte** – Spielen Sie ein Spiel auf einer zufällig generierten Karte (Einzelspieler oder Multiplayer).
- **Szenario** – Spielen Sie ein Szenario (nur bei Multiplayer).
- **Gespeichertes Spiel** – Laden und spielen Sie ein bereits gespeichertes Spiel (nur bei Multiplayer).

Karten-Typ

EMPIRE EARTH bietet verschiedene Arten von Zufallskarten, die jeweils unterschiedliche Spiel-Erfahrungen vermitteln. Erobern Sie einen Kontinent mit einer Armee der Bronzezeit, beherrschen Sie die Weltmeere mit einer majestätischen imperialen Flotte, oder schicken Sie eine Panzerdivision über die Lande. Ihnen steht eine nahezu endlose Anzahl von herrlichen Karten zur Verfügung. Gelegentlich wird auch eine Winter- oder Wüstenversion der gewählten Karte generiert.

- Kontinental – Größtenteils Land mit Wasser an den Rändern der Karte.
- Mittelmeer – Größere Landmassen mit einem Binnensee oder einer Bucht.
- Hochland – Viele Hügel und Klippen, aber kein Wasser.
- Ebene – Niedrige Hügel und kein Wasser. Sie müssen das Gebiet erkunden, um Ressourcen zu finden.
- Große Inseln – Große Inseln und viel Wasser. Sie benötigen Luft- oder See-Einheiten, um zu expandieren.
- Kleine Inseln – Eher kleine Inseln, oft auch schmaler als große Inseln. Normalerweise sind die Inseln, je nach Größe der Karte und der Anzahl der Spieler, meistens unbewohnt.
- Turnier-Inseln – Eine Version der Insel-Karten, die speziell für Turnier-Spiele entwickelt wurde. Diese Inseln sind immer komplett von Wasser umgeben (mit Ausnahme von “winzigen” Karten).

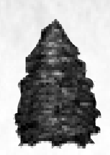
Kartengröße

Es sind mehrere Kartengrößen verfügbar. Abhängig von der Anzahl der Spieler dauert der Aufbau bei den drei größten Karten im Allgemeinen etwas länger, was bedeutet, dass die Spieler sich auch nicht so schnell begegnen. Jede Kartengröße wurde für eine bestimmte Spielerzahl entwickelt. Die angezeigten Zahlen sind jedoch nur Vorschläge. Spieler mit langsameren Computern sollten sich auf “winzige” oder “kleine” Karten beschränken.

- Winzig – Eine enge und sehr persönliche Karte. Eignet sich am besten für zwei Spieler.
- Klein – Eine gute Kartengröße für bis zu vier Spieler.
- Mittel – Für 6 bis 8 Spieler geeignet. Weniger als 6 Spieler würden diese Karte als sehr weitläufig empfinden.
- Groß – Eine ziemlich große Karte, die sich am besten für 8 Spieler eignet.
- Riesig – Acht Spieler haben auf dieser Karte normalerweise mehr als genug Zeit, um ihre Zivilisationen ungeachtet vom Typ der Karte zu entwickeln.
- Gigantisch – Dies ist sogar bei der maximalen Spielerzahl noch eine absolut riesige Karte. Richten Sie sich auf eine längere Spielzeit ein. Nur für schnelle Computer mit 128 MB RAM oder mehr zu empfehlen.

Ressourcen

Sie können die Menge der Ressourcen vorgeben, mit denen die Spieler beginnen sollen. Die Länge eines Spiels kann durch diese Option erheblich beeinflusst werden – wenn Sie weniger Ressourcen anwählen, dauert das Spiel länger, während ein Deathmatch-Spiel relativ schnell zu Ende sein könnte.



Nahrungsmittel und Holz sind immer in größeren Mengen vorhanden als Steine, und Steine sind in größeren Mengen vorhanden als Gold und Eisen (außer bei Deathmatch-Spielen). Standard - Niedrig: Die Spieler starten mit insgesamt wenig Ressourcen.

Start- und End-Epoche

Wählen Sie die Epoche, in der Sie das Spiel beginnen, und die Epoche, in der es beendet werden soll. Die End-Epoche ist die letzte spielbare Epoche des Spiels (obwohl ein Spieler auch gewinnen kann, bevor ein anderer die End-Epoche erreicht hat). Sie können entweder alle Epochen von der Vorzeit bis zum Nano-Zeitalter durchspielen oder auch nur eine einzige.

Sie können auch eine Start-Epoche vom Spiel aussuchen lassen, indem Sie die Option “Zufällige Epoche” anwählen. Die zufällige Start-Epoche wird unter allen Epochen einschließlich der End-Epoche, die Sie vorgegeben haben, ausgewählt. Beispiel: Wenn Sie bei der Start-Epoche “Zufällige Epoche” einstellen und die End-Epoche auf “Kupferzeit” setzen, wird das Spiel entweder in der Vorzeit, Steinzeit oder Kupferzeit beginnen, und die letzte spielbare Epoche ist die Kupferzeit.

HINWEIS: Wenn Sie sich entschließen, ein Spiel in einer anderen Epoche als der ersten Epoche (Vorzeit) zu starten, beginnen Sie mit allen Technologien und Einheiten-Verbesserungen, die in den vorigen Epochen bereits erforscht wurden. Wenn Sie beispielsweise in der Kupferzeit beginnen, haben Sie Zugriff auf alle in der Kupferzeit verfügbaren Einheiten (d.h. Sie müssen Keulenträger nicht erst zu Streitkolbenträgern aufwerten), und alle Technologien der Vor- und Steinzeit sind bereits für Sie erforscht worden.

Einheiten-Grenze des Spiels

Wählen Sie die Maximalzahl der Einheiten, die insgesamt im Spiel zugelassen ist. Diese Zahl wird gleichmäßig auf alle Spieler verteilt (auch auf die Computerspieler, wobei Einheiten, die zur Welt oder Umgebung gehören, wie zum Beispiel Tiere, nicht dazu zählen). Eine Einheiten-Grenze von 800 bei einem Spiel mit acht Spielern bedeutet beispielsweise, dass jeder Spieler maximal 100 Einheiten haben darf. Dies ist die so genannte “Bevölkerungsgrenze” der Spieler.

HINWEIS: Die Einheiten-Grenze des Spiels ist jedoch nicht unbedingt zwingend. Bestimmte Technologien, die zum Beispiel in einem Krankenhaus erforscht werden können, erhöhen die Bevölkerungsgrenze Ihrer Zivilisation.

Spiel-Variante

Bei EMPIRE EARTH gibt es zwei Spiel-Varianten, die zwei verschiedene Spielarten ermöglichen.

- **Standard** – Mit dieser Option spielen Sie normale Spiele auf Zufallskarten.
- **Turnier** – Durch diese Option können Sie schnellere Spiele von EMPIRE EARTH mit im Vergleich zu Standard-Spielen kürzerer Aufbauzeit spielen. Turnier-Spiele unterscheiden sich von Standard-Spielen durch ein paar Schlüsselmerkmale:
  - Aufstiege in andere Epochen kosten bei Turnier-Spielen weniger.
  - Alle Gebäude, Mauern und Türme besitzen weniger Trefferpunkte.
  - Kapitole und Stadtzentren können die Moral insgesamt weniger heben.
  - Die Sammlung von Ressourcen geht in Turnierspielen schneller vonstatten.

Schlüsselmerkmale:

Aufstiege in andere Epochen kosten bei Turnier-Spielen weniger.

- Alle Gebäude, Mauern und Türme besitzen weniger Trefferpunkte.
- Kapitole und Stadtzentren können die Moral insgesamt weniger heben.
- Die Sammlung von Ressourcen geht in Turnierspielen schneller vonstatten.

Spiel-Geschwindigkeit

Sie können zwischen vier verschiedenen Spiel-Geschwindigkeiten wählen. Nachdem das Spiel begonnen hat, können Sie die Spiel-Geschwindigkeit durch die Tasten Plus (+) und Minus (–) ändern, wenn im Setup-Bildschirm (siehe unten) die Option “Geschwindigkeit festlegen” nicht markiert wurde.

- **Langsam** – Ein Drittel langsamer als die Standard-Geschwindigkeit.
- **Standard** – Das ist die Standard-Spiel-Geschwindigkeit.
- **Schnell** – Doppelt so schnell wie die Einstellung “Langsam”.
- **Sehr schnell** – Nur für erfahrene Spieler empfohlen.

Wunder für Sieg

Wählen Sie die Anzahl der Wunder, die ein Spieler oder ein Team errichten muss, um das Spiel durch einen Wunder-Sieg zu beenden. Die Wunder müssen über einen bestimmten Zeitraum Bestand haben, der durch den Wunder-Timer angezeigt wird. Stellen Sie diese Option auf “Aus”, wenn Sie Wunder errichten möchten, ohne diese als Auslöser für einen Sieg zu benutzen.

Wählen Sie die Anzahl der Wunder, die ein Spieler oder ein Team errichten muss, um das Spiel durch einen Wunder-Sieg zu beenden. Die Wunder müssen über einen bestimmten Zeitraum Bestand haben, der durch den Wunder-Timer angezeigt wird. Stellen Sie diese Option auf "Aus", wenn Sie Wunder errichten möchten, ohne diese als Auslöser für einen Sieg zu benutzen.

Karte aufdecken

Markieren Sie dieses Feld, wenn Sie mit vollständig aufgedeckter Karte beginnen möchten (der "Nebel des Krieges" ist jedoch vorhanden). Falls diese Option nicht markiert ist, müssen die Spieler die Karte erkunden, um sie aufzudecken.Standardmäßig ist dieses Feld nicht markiert.

Selbst erstellte Zivilisationen benutzen

Ist diese Option angewählt, müssen die Spieler entweder eine Zivilisation erstellen oder eine vorher (mit dem Zivilisations-Baukasten) erstellte Zivilisation wählen. Wenn diese Option nicht markiert ist, müssen die Spieler eine der vorbereiteten Zivilisationen anwählen, die im Spiel enthalten sind. Standardmäßig ist dieses Feld nicht markiert.

Teams festlegen

Diese Option hält die Teams zusammen, indem verhindert wird, dass die Spieler während des Spiels ihre diplomatische Haltung den anderen gegenüber ändern. Markieren Sie dieses Feld, um während des gesamten Spiels die Teams beizubehalten. Ist diese Option nicht markiert, können die Spieler im Bildschirm "Allianzen & Tribute" nach Belieben Allianzen bilden oder brechen. Standardmäßig ist dieses Feld markiert.

Geschwindigkeit festlegen

Wenn dieses Feld markiert ist, können die Spieler die Spiel-Geschwindigkeit nach Beginn nicht mehr ändern. Falls dieses Feld nicht markiert ist, können die Spieler die Geschwindigkeit des Spiels nach Belieben steigern oder verringern. Standardmäßig ist dieses Feld markiert.

Cheat-Codes

Markieren Sie dieses Feld, um die Cheat-Codes von EMPIRE EARTH zu aktivieren. Wenn dieses Feld nicht markiert ist, sind Cheat-Codes während des Spiels nicht aktiv. Standardmäßig ist dieses Feld nicht markiert. Diese Option steht nur bei Einzelspieler-Partien zur Verfügung.

Ein Spiel starten

Das Starten eines Spiels von EMPIRE EARTH gestaltet sich unterschiedlich, je nachdem, ob Sie ein Einzelspieler-Spiel auf einer Zufallskarte oder ein Multiplayer-Spiel starten.

Einzelspieler

An Einzelspieler-Spielen müssen genau ein menschlicher und mindestens ein Computerspieler teilnehmen. Um ein Spiel auf einer Zufallskarte mit den angewählten Spiel-Optionen zu starten, klicken Sie auf den Button "Spiel starten". Daraufhin erscheint ein Lade-Bildschirm, und das Spiel wird nach Beenden des Ladevorgangs gestartet.

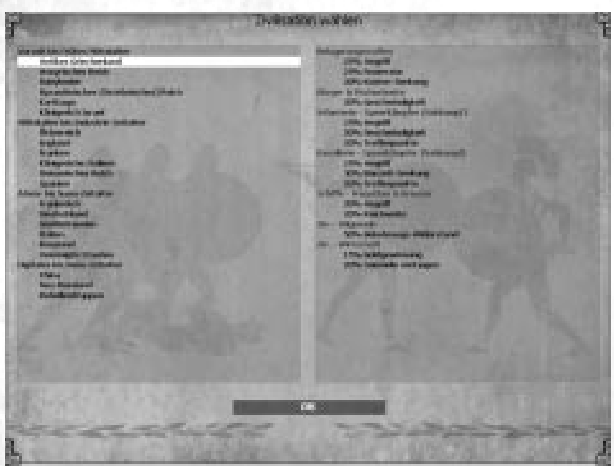
Multiplayer

An einem Multiplayer-Spiel müssen mindestens zwei menschliche Spieler teilnehmen. Computerspieler sind optional. Nur der Host kann das Spiel starten. Alle Spieler müssen das Feld “Bereit” markieren, bevor der Host das Spiel durch Anklicken des “Starten”-Buttons beginnen kann.

Die Auswahl Ihrer Zivilisation

Auf Zufallskarten haben die Spieler vor dem Spielstart fünf Minuten Zeit, eine Zivilisation anzuwählen. Die Spieler haben dadurch Zeit, sich die Karte anzusehen und die Situation zu beurteilen, bevor sie sich für eine bestimmte Zivilisation entscheiden.

Während dieser fünf Minuten können Sie jederzeit auf den blinkenden “Zivilisations-Auswahl”-Button klicken – entweder oberhalb der Mini-Karte oder oben links auf dem Bildschirm. Anschließend erscheint das Fenster “Zivilisation wählen” (falls die Option “Selbst erstellte Zivilisationen benutzen” ausgeschaltet ist), und Sie können sich für eine der 21 vordefinierten Zivilisationen entscheiden. Die Liste auf der linken Seite zeigt alle vordefinierten Zivilisationen an. Wenn Sie eine Zivilisation anklicken, erscheinen in der Liste auf der rechten Seite ihre Charakteristika oder “Boni”, und Sie können sich ansehen, welche Vorteile diese Zivilisation bietet. Wenn Sie sich für eine Zivilisation entscheiden, stellen Sie sicher, dass sie angewählt (markiert) ist, und klicken anschließend auf den “OK”-Button, um zum Spiel zurückzukehren. Die Boni der Zivilisation werden unmittelbar wirksam, sobald Sie zum Spiel zurückkehren.



“Zivilisation wählen”-Bildschirm

Bevor die Zeit abläuft, werden Sie noch einmal daran erinnert, dass Sie eine Zivilisation anwählen müssen. Nach Ablauf der fünf Minuten erscheint der Bildschirm “Zivilisation wählen” automatisch und bietet Ihnen die Möglichkeit, sich eine Zivilisation auszusuchen. Die Spieler können jede der verfügbaren Zivilisationen wählen, auch wenn ein anderer Spieler dieselbe Zivilisation gewählt hat.

HINWEIS: Bei Multiplayer-Spielen wird das Spiel nicht auf Pause geschaltet, wenn Sie eine Zivilisation auswählen. Falls Sie sich gerade bei der Auswahl einer Zivilisation befinden und die Zeit abläuft, können Sie Ihre Auswahl aber noch abschließen.

Selbst erstellte Zivilisationen benutzen

Falls Sie im Bildschirm “Spiel-Setup” die Option “Selbst erstellte Zivilisation benutzen” angewählt haben, wird durch Anklicken des Buttons “Zivilisations-Auswahl” anstelle der Liste der vordefinierten Zivilisationen der Zivilisations-Baukasten aufgerufen. In diesem Bildschirm können Sie entweder eine neue Zivilisation von Grund auf neu erstellen oder eine Zivilisation laden, die Sie vorher erstellt und gespeichert haben. In diesem Fall können Sie keine der vordefinierten Zivilisationen anwählen, und Sie können auch keine Zivilisation für spätere Benutzung speichern.

INFO: Weitere Informationen über die vordefinierten Zivilisationen und Details zur Erstellung eigener Zivilisationen mit Hilfe des Zivilisations-Baukastens finden Sie in Kapitel XIV. Die Boni für die vordefinierten Zivilisationen sind in Anhang A aufgelistet.

Spiel-Einstellungen

Über die Spiel-Einstellungen können Sie steuern, wie EMPIRE EARTH aussieht und klingt. Um die Spiel-Einstellungen von EMPIRE EARTH zu ändern, klicken Sie im Hauptmenü auf den Button “Spiel-Einstellungen”. Sie können die Spiel-Einstellungen auch während des Spiels aufrufen, indem Sie auf den Button “Spiel-Optionen” klicken (weitere Informationen hierzu finden Sie in Kapitel IV). Die Spiel-Einstellungen von EMPIRE EARTH sind in drei Hauptkategorien oder “Seiten” unterteilt: “Video” (Grafik), “Audio” und “Interface”. Durch die Anpassung der Einstellungen auf diesen Seiten können Sie die Leistung von EMPIRE EARTH auf Ihrem Computer verbessern und diverse persönliche Einstellungen vornehmen. Durch Anklicken des Buttons “Standard wiederherstellen” werden sämtliche Einstellungen des Spiels wieder auf die Standardwerte zurückgesetzt.



“Spiel-Einstellungen”-Bildschirm – Grafik-Optionen

Grafik

Grafik-Einstellungen

- **Grafikkarte** – Wählen Sie die Grafikkarte, die das Spiel benutzen soll. In den meisten Fällen ist die Karte bereits ausgewählt, und Sie müssen diese Einstellung nicht ändern.
- **Render-System** – Stellen Sie das 3D-Render-System ein, das die Grafikkarte benutzen soll. In den meisten Fällen ist dies bereits für Sie ausgewählt, und Sie müssen diese Einstellung nicht ändern.
- **Bildschirmauflösung** – Hier können Sie die Bildschirmauflösung des Spiels ändern. Die verfügbaren Auflösungen hängen von der von Ihnen verwendeten Grafikkarte ab. Technisch fortschrittlichere Computer können höhere Auflösungen und mehr Farben verwenden. Bei langsameren Computern empfehlen wir dringend die Auswahl einer geringeren Auflösung (zum Beispiel 800x600 bei 16-Bit-Farben), um die Leistung des Spiels zu verbessern.

Grafik-Optionen

- **Zoomen zulassen** – Mit dieser Option können Sie das Zoom-Feature des Spiels ein- oder ausschalten.
- **Blut darstellen** – Wählen Sie aus, ob bei der Beschädigung von Einheiten Blut dargestellt werden soll oder nicht.
- **Grafik-Qualität** – Durch diese fünf Qualitäts-Einstellungen können Sie voreingestellte Werte für die im Fenster darunter angezeigten Optionen anwählen. Bei langsameren Computern sollte die Einstellung “Beste Leistung” gewählt werden, während auf leistungsstarken Computern die Einstellung “Beste Grafik” benutzt werden kann. Sie können die Leistung des Spiels besser abstimmen, indem Sie eine der Optionen aus dem mittleren Bereich wählen. Falls Sie möchten, können Sie jede der Grafik-Optionen im unteren Fenster auch selbst anpassen.
  - **Modell-Details** – Setzen Sie den Grad der Detail-Darstellung bei den Modellen auf “Niedrig”, “Mittel” oder “Hoch”. Bei langsameren Computern sollte hier “Niedrig” eingestellt werden, um die Leistung zu steigern (beachten Sie bitte, dass darunter die Qualität einiger Modelle leiden könnte).
  - **Effekt-Details** – Durch die Option “Effekt-Details” können Sie einige der grafischen Spezial-Effekte des Spiels ein- oder ausschalten. Bei “Hoch” werden alle Effekte angezeigt, bei “Mittel” sind einige davon deaktiviert, und “Niedrig” schaltet weitere Effekte aus. Bei langsameren Computern sollte diese Option auf “Niedrig” gestellt werden, um die Leistung zu verbessern.
  - **Hoch auflösender Filter** – Diese Option filtert die scharfen Kanten von Texturen aus, um sie “glatter” erscheinen zu lassen. Schalten Sie diese Option aus, um bei langsameren Computern die Leistung zu verbessern.
  - **Hoch auflösende Lichteffekte** – Diese Option aktiviert die 3D-Beleuchtungseffekte. Schalten Sie diese Option aus, wenn Sie einen langsameren Computer besitzen.
  - **Hoch auflösende Texturen** – Wählen Sie aus, ob Sie Texturen in besserer Qualität verwenden möchten oder nicht. Spieler mit langsameren Computern können die Leistung erhöhen, indem sie diese Option ausschalten. (Änderungen an dieser Option werden erst wirksam, wenn Sie EMPIRE EARTH verlassen und neu starten.)
  - **Vertikal-Synchronisation** – Diese Option steuert den Neuaufbau des Bildschirms. Das Ausschalten dieser Option kann die Leistung verbessern, jedoch auch zu kleineren Darstellungsfehlern am Bildschirm führen. Beachten Sie bitte, dass ältere Grafikkarten dieses Feature nicht immer unterstützen.

- **Schatten** – Wählen Sie, ob Schatten gezeichnet werden sollen oder nicht. Schalten Sie diese Option bei langsameren Computern aus, um die Leistung zu verbessern.
- **Wolken** – Wählen Sie aus, ob Wolken am Himmel dargestellt werden sollen. Schalten Sie diese Option bei langsameren Computern aus.
- **Vollbild-Anti-Aliasing** – Das Anti-Aliasing glättet die gezackten Ränder von Grafiken. Da nicht alle Grafikkarten dieses Vollbild-Feature unterstützen, ist diese Option standardmäßig ausgeschaltet.

Audio

Musik-Einstellungen

- **Musik-Lautstärke** – Hiermit stellen Sie die Lautstärke der Musik ein.
- **Musik-Qualität** – Hiermit stellen Sie Sound-Qualität der Musik ein. Spieler mit langsameren Computern sollten diese Option auf “Niedrig” oder “Aus” stellen, um die Leistung zu verbessern.

Soundeffekte

- **Sound-Lautstärke** – Hiermit stellen Sie die Lautstärke der Soundeffekte ein.
- **Sound-Test** – Klicken Sie auf diesen Button, um die Lautstärke der Soundeffekte zu testen.
- **Max. Anzahl Sounds** – Hiermit stellen Sie ein, wie viele verschiedene Soundeffekte gleichzeitig abgespielt werden sollen. Spieler mit langsameren Computern sollten diese Option auf “Beste Leistung” einstellen.
- **Umgebungs-Sounds** – Markieren Sie dieses Feld, um die Umgebungs-Sounds zu aktivieren, oder wählen Sie es ab, um die Sounds auszuschalten. Durch Ausschalten dieser Option kann die Leistung verbessert werden.

Interface

- Scroll-Geschwindigkeit – Diese Option steuert, wie schnell der Spiel-Bildschirm verschoben wird, wenn Sie den Mauszeiger an den Rand des Spiel-Bildschirms bewegen.
- Scroll-Geschwindigkeit beim Erfassen – Diese Option steuert, wie schnell der Spiel-Bildschirm verschoben wird, wenn Sie das Mausrad (oder die mittlere Taste) gedrückt halten und den Mauszeiger bewegen.
- Maus-Empfindlichkeit – Diese Option steuert, wie schnell sich der Mauszeiger über den Bildschirm bewegt.
- Maus-Ausrichtung – Benutzen Sie dieses Steuerelement, um die zugewiesenen Funktionen der rechten und linken Maustaste zu vertauschen (gilt nicht für das Mausrad). Standardmäßig ist die Maus für Rechtshänder eingestellt.

Speicher-Optionen

- Häufigkeit der automatischen Speicherung – Diese Option gibt an, in welchem Abstand (in Spielminuten) das Spiel automatisch gespeichert werden soll.
- Automatisch gespeicherte Spielstände aufbewahren – Diese Option gibt an, wie viele gespeicherte Spiele gleichzeitig auf Ihrer Festplatte abgelegt werden können. Die älteste Auto-Speicher-Datei wird zuerst gelöscht.

Spiel-Werkzeuge

Der Bildschirm für die Spiel-Werkzeuge, den Sie vom Hauptmenü aus erreichen, bietet Ihnen Zugang zum Zivilisations-Baukasten, zum Szenarien-Editor und zum Kampagnen-Editor von EMPIRE EARTH. Der Zivilisations-Baukasten ermöglicht Ihnen, Ihre eigenen Zivilisationen selbst zu erstellen. Nähere Informationen finden Sie in Kapitel XIV. Die Szenarien- und Kampagnen-Editoren werden in Kapitel XV erklärt. Eine detaillierte Anleitung finden Sie im Handbuch auf Ihrer EMPIRE EARTH-CD-ROM.



Spiel speichern und verlassen

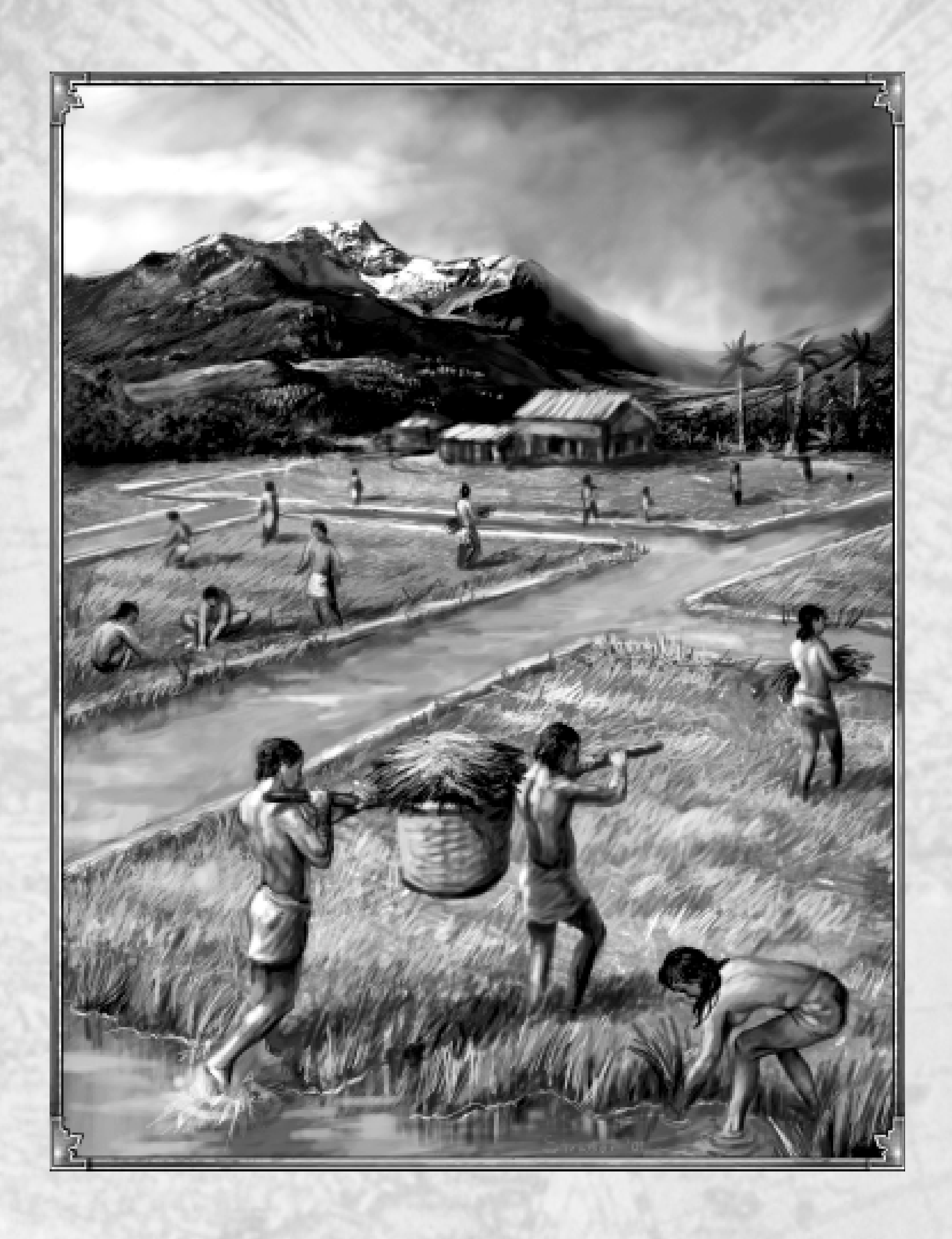
Sie können ein laufendes Spiel jederzeit speichern, um es später weiterzuspielen. (Sie können ein Spiel natürlich auch verlassen, ohne es vorher zu speichern.) Um auf diese und andere Optionen zuzugreifen, klicken Sie oben links im Bildschirm auf den Button "Spiel-Optionen". Im Optionen-Menü stehen noch weitere Optionen zur Verfügung, die in Kapitel IV näher besprochen werden.

Gewinnen und verlieren

Bei Spielen auf Zufallskarten gewinnt ein Spieler oder Team entweder durch Eroberung oder durch den Bau von Wundern. Ein Eroberungssieg wird errungen, indem alle Einheiten und Gebäude des/der gegnerischen Spieler(s) vernichtet werden. (Häuser, Krankenhäuser, Universitäten, Silos, Bauernhöfe, Mauern, Türme und Tore müssen nicht zerstört werden, um Siege zu erringen.) Falls die Option "Wunder-Sieg" aktiviert ist, kann der Sieg durch die Errichtung der entsprechenden Anzahl Wunder erreicht werden. Diese müssen dann so lange bestehen, bis der Wunder-Timer abgelaufen ist. Ein Eroberungssieg ist auch bei aktiviertem Wunder-Sieg immer noch möglich.

HINWEIS: Bei Szenarien gibt es oftmals unterschiedliche oder zusätzliche Siegbedingungen. Die Anweisungen des Szenarios geben Auskunft darüber, was für einen Sieg notwendig ist.

Wenn das Spiel beendet ist, wird die Karte vollständig offen gelegt, sodass Sie sich umsehen können, sofern Sie möchten. **Um das Spiel zu verlassen, klicken Sie auf den "Spiel-Optionen"-Button (oder drücken Sie das Tastenkürzel F10).** Klicken Sie dann auf den "Dieses Spiel beenden"-Button. Wenn das Spiel vorbei ist, zeigt Ihnen ein Statistik-Bildschirm, wie Sie im Vergleich zu den anderen Spielern abgeschnitten haben. Der Bildschirm ist in sieben verschiedenen Seiten organisiert, auf die jeweils durch entsprechende Reiter oben am Bildschirmrand zugegriffen werden kann. Ein Stern neben einem einzelnen Statistik-Wert zeigt an, welcher Spieler in dieser Kategorie am besten abgeschnitten hat. Sie können die Statistik nach dem Spiel jederzeit durch Anklicken des "Verlassen"-Buttons beenden.



Kupferzeit (5.000 - 2.000 v. Chr.)

Aufgrund seiner Formbarkeit und Haltbarkeit war Kupfer eines der ersten Metalle, das von Menschen genutzt wurde. Kupfer konnte man, wie Gold und Silber, leicht in jede Form bringen, aber es erwies sich als fester. Aus diesem Grund wurde Kupfer von frühen Metallbearbeitern bei der Herstellung von Werkzeugen und Waffen geschätzt. Streitkolben mit Kupferenden wurden erstmals im dritten Jahrtausend v. Chr. in Mesopotamien gegossen. Zu dieser Zeit fand erstmals auch Eisen aufgrund reichhaltiger Vorkommen eingeschränkte Verwendung, doch es sollten noch viele Jahrhunderte vergehen, bis es den ersten Platz in der Werkzeugherstellung einnahm. Aber obwohl diese Materialien zur Verfügung standen, verdrängte Metall nicht auf der Stelle den Stein bei der Waffenherstellung. Bogenschützen benutzten zum Beispiel während der gesamten Kupferzeit Pfeilspitzen aus Stein, weil sie ebenso tödlich, aber leichter herzustellen waren.

Zu Anfang der Kupferzeit stellten die Ägypter bereits Kriegsschiffe aus Schilfrohrbündeln her. Diese Schiffe hatten allerdings mehr Ähnlichkeit mit Flößen und taugten nur für die vergleichsweise ruhigen Gewässer des Nils. Um 2.000 v. Chr. besaßen sowohl Ägypten als auch Kreta Holzschiffe, mit denen die unruhigen, windgepeitschten Gewässer des Mittelmeers bezwungen werden konnten. Als Antrieb nutzten diese Kriegsschiffe eine Kombination aus quadratischen Segeln (für Geschwindigkeit) und Rudern (für Wendigkeit).

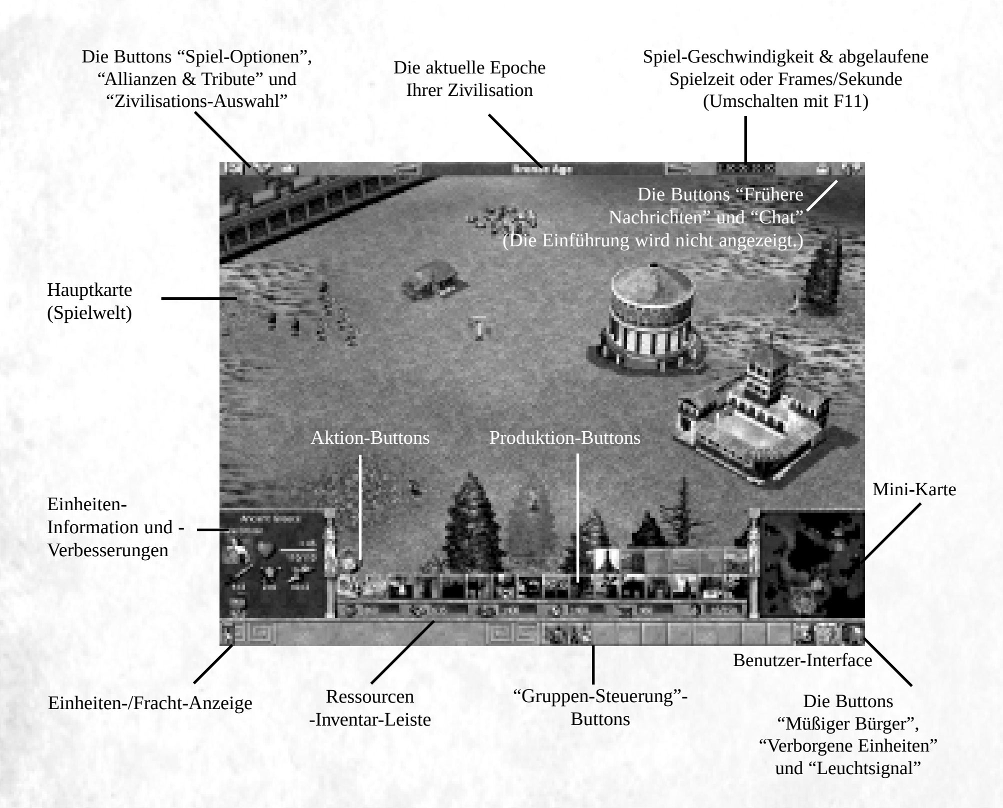
Ein weiteres prägendes Phänomen für diese Epoche war die explosionsartige Ausbreitung der Landwirtschaft. Der Ackerbau ermöglichte es den Menschen, sich in einer Gegend niederzulassen – eine notwendige Vorbedingung für die Entstehung der Zivilisation. Die frühesten bekannten Zivilisationen entstanden im fünften Jahrtausend v. Chr. in Sumer und im Süden Mesopotamiens. Die Sumerer bauten neben Trauben nicht nur Getreide wie Gerste und Weizen an, sondern domestizierten auch Tiere. Diese nutzten sie, um Fleisch und andere Materialien zu gewinnen, aber auch als Zugtiere für Pflüge und Karren. Listen mit Bedarfsartikeln, darunter auch die Abstammungen von Pferden, wurden mit Keilschrift, der allerersten Form von Schrift, auf Tontafeln festgehalten. Am Ende der Kupferzeit hatte sich die Landwirtschaft vom Mittleren Osten über ganz Europa ausgebreitet.

KAPITEL IV
EMPIRE EARTH SPIELEN

Um ein Imperium zu schmieden, benötigt Ihr Volk Anleitung und Überwachung. Dieses Kapitel erläutert, wie Sie Ihre Bürger, militärischen Streitkräfte und Produktionsstätten steuern, um das mächtigste Imperium zu errichten, das die Welt je gesehen hat. Die Benutzeroberfläche von EMPIRE EARTH wurde entwickelt, um Ihnen die vollständige Kontrolle über Ihre Zivilisation zu geben, während sie gleichzeitig einfach zu erlernen und zu benutzen ist.

Der Spiel-Bildschirm

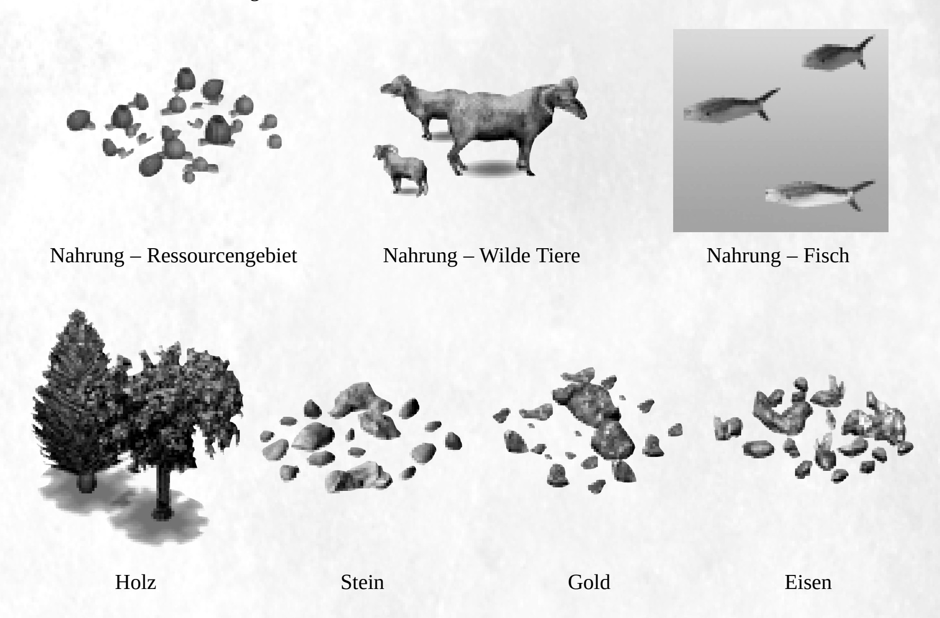
Der Spiel-Bildschirm von EMPIRE EARTH besteht aus zwei Hauptbereichen: der Spielwelt – wie auf der Hauptkarte zu sehen – und dem Benutzer-Interface. In der Spielwelt findet das eigentliche Spiel statt. Mit dem Benutzer-Interface steuern und überwachen Sie die Ereignisse der Spielwelt. Wenn Sie den Mauszeiger über einen Button schieben, wird in der linken unteren Ecke des Bildschirms ein Hilfetext angezeigt. Oben am Bildschirm wird die Epoche angezeigt, in der sich Ihre Zivilisation momentan befindet.



Die Spielwelt

Was gibt es in der Spielwelt?

Die Spielwelt von EMPIRE EARTH imitiert die reale Welt. Beim Erkunden der Spielkarte finden Sie Grasflächen, Hügel, Klippen, Meere, Untiefen und andere Landschaftsmerkmale. Sie können auch natürliche Ressourcen wie zum Beispiel Bäume, Mineralvorkommen, Tiere und essbare Pflanzen finden. Diese Ressourcen können gesammelt werden, um Ihnen beim Aufbau Ihrer Zivilisation zu helfen.



Nahrung – Ressourcengebiet | Nahrung – Wilde Tiere | Nahrung – Fisch

Holz | Stein | Gold | Eisen

Spieler

Beim Erkunden der Welt werden Sie schließlich auch einmal auf andere Zivilisationen treffen. Alle Einheiten und Gebäude einer Zivilisation sind durch ihre eigene Farbe gekennzeichnet – achten Sie darauf, denn so haben Sie einen guten Anhaltspunkt, wer Ihre Feinde sind. Und vielleicht können Sie auch einen kleinen Rachefeldzug starten.

Über dem angewählten Individuum oder Gebäude – egal ob Freund oder Feind – befindet sich ein Balken, der dessen relative Gesundheit anzeigt. Ein komplett grüner Balken bedeutet, dass dieses Individuum vollständig gesund ist. Ist der Balken teilweise grün und rot, bedeutet dies, dass die Einheit verletzt oder beschädigt ist. Wenn Sie den Mauszeiger über eine beliebige Einheit schieben, wird deren Gesundheitsbalken und der Name des Spielers, dem sie gehört, angezeigt.

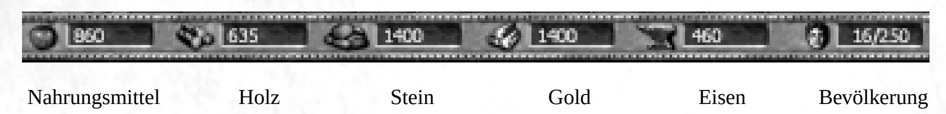
Nebel des Krieges

Bereiche des Spiels, die noch von Ihnen erkundet werden müssen, erscheinen vollständig schwarz (falls die Option “Karte aufdecken” ausgeschaltet ist). Sobald sich die Mitglieder Ihrer Zivilisation auf der Karte bewegen, wird diese stückweise aufgedeckt. Die Teile der Welt, die Ihr Volk zwar erkundet hat, die sich aber gerade nicht in seinem Sichtbereich befinden, werden vom “Nebel des Krieges” verborgen. Der “Nebel des Krieges” hindert Sie daran zu erkennen, was an Orten geschieht, die Ihre Streitkräfte momentan nicht einsehen können. Ihre Feinde können aber genauso wenig sehen, was Ihr Volk gerade tut, wenn sie nicht jemanden in der Nähe haben, der nachsehen kann.

Benutzer-Interface

Ressourcen-Inventare

Die Ihrer Zivilisation zur Verfügung stehenden Ressourcen werden unten am Bildschirm in der Ressourcen-Inventar-Leiste angezeigt. Während Ihre Bürger Ressourcen sammeln und zu einer Abladestelle (z.B. einer Siedlung) bringen, wächst auch Ihr Ressourcen-Inventar entsprechend an. Wenn Sie Ressourcen verbrauchen – um zum Beispiel Gebäude zu errichten oder Truppen auszubilden –, schrumpft entsprechend auch Ihr Ressourcen-Inventar. Bei EMPIRE EARTH gibt es fünf verschiedene Ressourcen: Nahrungsmittel, Holz, Stein, Gold und Eisen.



Nahrungsmittel Holz Stein Gold Eisen Bevölkerung

Bevölkerungszahl

Direkt rechts neben Ihrem Ressourcen-Inventar sehen Sie Ihre Bevölkerungszahl. Die erste Zahl zeigt an, wie hoch Ihre aktuelle Bevölkerungszahl ist. Die zweite Zahl – nach dem Schrägstrich – zeigt an, wie groß Ihre Bevölkerung werden könnte. Hierbei handelt es sich um Ihre Bevölkerungsgrenze. Wenn Ihre Bevölkerungsgrenze erreicht oder überschritten ist, können Sie keine weiteren Einheiten erstellen.

Button-Bereiche

Aktion-Buttons

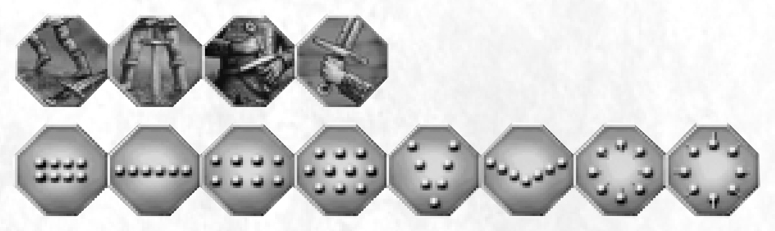
Manchmal möchten Sie Ihren Bürgern oder Gebäuden den Befehl für besondere Aktionen erteilen. Viele Befehle können mit Hilfe eines Aktion-Buttons erteilt werden. Aktion-Buttons sind diejenigen Buttons, die bei Anwahl einer Person, Militärwaffe oder den meisten Gebäuden neben der Einheiten-Information und dem Verbesserungen-Bereich erscheinen.

BUTTON	AKTION	ZUGEWIESEN ZU	FUNKTION
	Stopp	Beliebige Einheit	Stoppt die angewählte Einheit und hebt sämtliche Befehle auf.
	Erkunden	Beliebige Einheit	Die angewählte Einheit erkundet automatisch noch nicht erforschte Bereiche der Karte.
	Einheiten-Verhalten festlegen	Beliebige Militär-Einheit	Legt die “Angriffsregeln” für eine Einheit fest. Die Regeln bestimmen, unter welchen Umständen Einheiten angreifen und Feinde verfolgen sollen.
	Patrouillieren	Beliebige Militär-Einheit	Die angewählte Einheit bekommt den Befehl, in der nächstgelegenen freundlich gesonnenen Stadt auf Patrouille zu gehen.
	Formation festlegen	Beliebige Gruppe von Militär-Einheiten	Befiehlt einer angewählten Gruppe militärischer Einheiten, sich in der angegebenen Formation aufzustellen.
	Angriffs-bereich	Artillerie- und andere Einheiten	Feuert auf die am Boden bezeichnete Stelle statt auf eine bestimmte Einheit oder ein bestimmtes Gebäude.
	Bevölkern	Bürger	Weist einen Bürger an, eine Siedlung, ein Stadtzentrum oder ein Kapitol zu bevölkern. Bevölkern Sie diese Gebäude, um sie aufzuwerten und einen wirtschaftlichen Bonus zu erhalten.
	Bekehren	Priester	Weist einen Priester an, den Versuch zu unternehmen, einen Feind zu bekehren.
	Heilen	Arzt	Weist einen Arzt an, die bezeichnete Einheit zu heilen.
	Reparieren	Apoll-Cyborg	Befiehlt dem Apoll-Cyborg, einen bestimmten anderen Cyborg zu heilen.
	Schlachtruf	Stratege	Der Held stößt einen Schlachtruf aus, der Feinde demoralisiert, wodurch sie in Gefechten größeren Schaden erleiden.

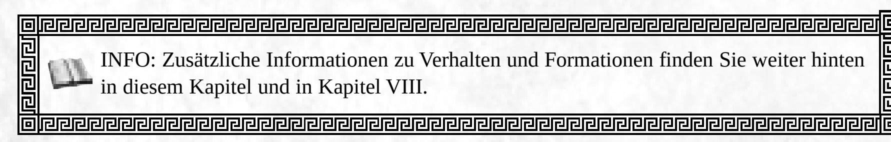
Abladen	Transporter (zu Land, zu Wasser und in der Luft), Festungen	Der angewählte Transporter setzt seine Ladung an der bezeichneten Stelle (oder in nächster Nähe davon) ab.
Aktion abbrechen	Bürger, Propheten, Cyborgs, Transporter	Der aktuelle Befehl, zum Beispiel “Bauen”, “Katastrophe heraufbeschwören” usw. wird aufgehoben (dieser Button erscheint automatisch auf dem Interface, wenn er benutzbar ist).
Sammel-punkt setzen	Beliebige Produktionsgebäude und Flugzeugträger	Definiert eine Stelle auf der Karte, an der sich alle von diesem Gebäude produzierten Einheiten sammeln sollen. (Bei Flughäfen gibt es besondere Sammel-punkte. Weitere Details finden Sie in Kapitel VIII).
Bauernhof wieder aufbauen	Silo	Die Bauernhöfe werden um das Silo herum wieder aufgebaut (falls welche zerstört wurden).
Verschließen	Tore	Verschließt ein Tor, sodass weder Freund noch Feind hindurchkommen kann.
Aufschließen	Tore	Öffnet das Tor, sodass Verbündete passieren können, nicht jedoch Feinde.

Verhalten- und Formation-Buttons

Die Buttons “Einheiten-Verhalten festlegen” und “Formation festlegen” sind besondere Aktion-Buttons (achteckig), mit deren Hilfe Sie Ihren Truppen ein Verhalten oder eine Formation zuweisen können. Das Bild auf jedem Button zeigt an, welches Verhalten oder welche Formation den angewählten Einheiten momentan zugewiesen ist. Wenn Sie einen dieser Buttons anklicken, erscheinen die individuellen Verhalten- oder Formation-Buttons, mit denen Sie das gewünschte Verhalten oder die gewünschte Formation anwählen können.



Verhalten- und Formation-Buttons für Einheiten



INFO: Zusätzliche Informationen zu Verhalten und Formationen finden Sie weiter hinten in diesem Kapitel und in Kapitel VIII.

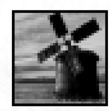
Produktion-Buttons

Ihre Zivilisation kann viele Arten von Dingen herstellen: Gebäude, Menschen, Militär-Einheiten, neue Technologien und vieles mehr. Sie steuern die Produktion mit Hilfe der Produktion-Buttons. Es gibt verschiedene Arten von Produktion-Buttons, die weiter unten beschrieben werden und die sich je nach Epoche, in der Sie sich befinden, und je nach angewählter Einheit voneinander unterscheiden können. (Beachten Sie, dass die meisten Militär-Einheiten keine Produktion-Buttons haben.)

Um etwas zu produzieren, brauchen Sie im Allgemeinen nur auf seinen Button zu klicken. (Durch Rechtsklicken können Sie die Produktion anhalten oder unterbrechen.) Die für die Produktion benötigten Ressourcen werden anschließend von Ihrem Inventar abgezogen. Falls Ihnen momentan nicht genügend Ressourcen zur Verfügung stehen, um etwas Bestimmtes zu produzieren, erscheint dieser Button grau unterlegt.

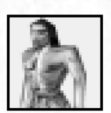
Bauen-Buttons

Ihre Bürger können Gebäude – zum Beispiel Siedlungen, Flughäfen, Docks, Mauern und Wunder – für Ihre Zivilisation errichten. Die Errichtung von Gebäuden wird durch spezielle Produktion-Buttons erreicht, die so genannten “Bauen”-Buttons. Wenn Sie einen “Bauen”-Button anklicken, müssen Sie als Nächstes eine Stelle auf der Karte anwählen, an der Ihre Bürger das Bauwerk errichten sollen. Weitere Informationen über die Errichtung von Gebäuden finden Sie weiter hinten in diesem Kapitel.



“Silo errichten”-Button

Ausbildung-/Herstellung-Buttons



Um die Reihen Ihrer Zivilisation zu füllen, können Sie zusätzliche Bürger und Soldaten ausbilden und Kriegswaffen herstellen. Bestimmte Arten von Gebäuden – Produktion-Gebäude, wie zum Beispiel Kasernen und Panzer-Fabriken – dienen diesem Zweck.

“Prähistorischen Bürger ausbilden”-Button

Einheiten-Aufwertung-Buttons

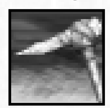
Während sich Ihre Zivilisation von einer Epoche zur nächsten entwickelt, werden auch neue Arten von Kriegern und Waffen verfügbar. Viele dieser neuen militärischen Einheiten sind “Weiterentwicklungen” früherer Einheiten. Durch die “Aufwerten”-Buttons können Sie Ihre älteren Einheiten durch modernere ersetzen. Beispiel: Keulenträger werden zu Streitkolbenträgern, Streitkolbenträger zu Kurzschwertkämpfern usw.



“Aufwerten”-Button

Forschung-Buttons

Historisch gesehen wird Fortschritt zum Teil auch an den technologischen Entwicklungen und Leistungen einer Gesellschaft bemessen. Ihre Zivilisation kann in bestimmten Arten von Gebäuden, zum Beispiel dem Kapitol und der Universität, technologische Forschungen durchführen. Technologien haben bestimmten Nutzen für Ihre Zivilisation, darunter stärkere Gebäude, stärkere Bürger oder eine gesteigerte Wirtschaftsproduktion.



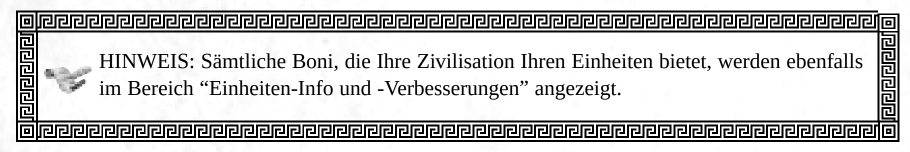
“Werkzeuge mit Stiel”-Button (+15 % Steingewinnung)

Einheiten-Verbesserung-Buttons

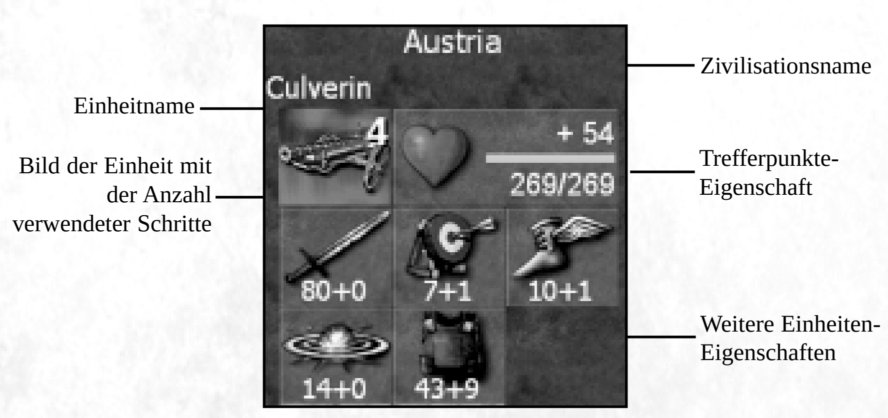
Wenn alle anderen Faktoren identisch sind, hat die Armee mit der besseren Ausrüstung und Ausbildung im Allgemeinen einen Vorteil auf dem Schlachtfeld. Bei EMPIRE EARTH können militärische Einheiten durch die Verbesserung ihrer Eigenschaften – genauer gesagt, ihrer Ausrüstung und Ausbildung – individuell angepasst werden.

Jeder Typ von Soldaten und Militärwaffen besitzt seine eigenen, einzigartigen Eigenschaften. Wenn Sie die Eigenschaft eines individuellen Soldaten verbessern, werden auch alle anderen Soldaten dieses Typs verbessert. Wenn Sie beispielsweise die Geschwindigkeit eines einzelnen Keulenträgers steigern, erhöht sich auch die Geschwindigkeit der übrigen Keulenträger – sogar derer, die Sie noch gar nicht ausgebildet haben. Darüber hinaus werden Verbesserungen mit übernommen, wenn Sie Einheiten aufwerten. Wenn Sie die Keulenträger zu Streitkolbenträgern weiterentwickeln, wird die gesteigerte Geschwindigkeit mit übernommen. Jede Verbesserung kostet Ihre Zivilisation eine bestimmte Menge an Ressourcen.

Verbesserungen werden im Bereich “Einheiten-Info und -Verbesserungen” vorgenommen. Klicken Sie einfach auf den Button der Eigenschaft, die Sie verbessern möchten. Die Zahl vor dem Pluszeichen (“+”) jeder Eigenschaft ist der Grundwert dieser Eigenschaft. Die Zahl hinter dem Pluszeichen gibt an, in welchem Umfang diese Eigenschaft verbessert wurde. Jede Eigenschaft hat einen bestimmten Höchstwert, um den sie verbessert werden kann. Darüber hinaus können Sie insgesamt bis zu zehn Verbesserungs-“Schritte” vornehmen. Jede Verbesserung an der Panzerung zählt als ein Schritt, alle andere Verbesserungen zählen als zwei Schritte. Die Zahl auf dem Bild der Einheit gibt die bis jetzt genutzte Anzahl der Verbesserungsschritte an.



HINWEIS: Sämtliche Boni, die Ihre Zivilisation Ihren Einheiten bietet, werden ebenfalls im Bereich “Einheiten-Info und -Verbesserungen” angezeigt.



“Einheiten-Info und -Verbesserungen”-Bereich



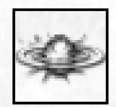
Angriff



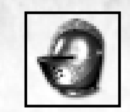
Reichweite

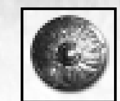


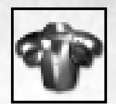
Geschwindigkeit

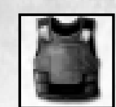


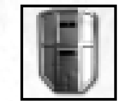
Gebiets-Effekt


Schlag-Panzerung


Pfeil-Panzerung

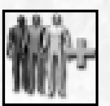

Stich-Panzerung


Kugel-Panzerung

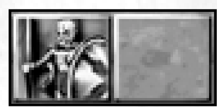

Laser-Panzerung


Flugzeit


Energie

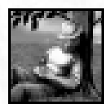

Fracht/Garnison

“Gruppen-Steuerung”-Buttons



Militärische Streitkräfte wurden schon immer in Gruppen organisiert, zum Beispiel in Divisionen, Züge und Flügel. Die “Gruppen-Steuerung”-Buttons von EMPIRE EARTH unten rechts am Bildschirm helfen Ihnen dabei, Gruppen zu bilden und sich über die von Ihnen gebildeten Gruppen auf dem Laufenden zu halten. Die Benutzung dieser Buttons wird später in diesem Kapitel erläutert.

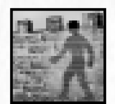
“Müßiger Bürger”-Button



Der Button “Müßiger Bürger” unter der Mini-Karte ermöglicht es Ihnen, einzelne Bürger (und Fischerboote) zu finden, die gerade nichts zu tun haben. Wenn Sie auf den Button “Müßiger Bürger” klicken (oder die Schnelltaste “TAB” drücken), wird der nächste auf der Karte zu findende untätige Bürger angewählt, damit Sie ihm eine Aufgabe zuweisen können. Dieses Feature ist sehr nützlich, um Ihre Zivilisation effektiv zu kontrollieren.

TIPP: Halten Sie die Umschalttaste gedr ckt, w hrend Sie den M §iger B rger - Button anklicken, um Ihrer Auswahlgruppe weitere unt tige B rger hinzuzuf gen. Sie k nnen auch unt tige milit rische Einheiten anw hlen, indem Sie die Schnelltaste Komma benutzen. Das Festhalten der Umschalttaste funktioniert auch bei Milit r-Einheiten.

Verborgene Einheiten



Der Button “Verborgene Einheiten” unterhalb der Mini-Karte hat drei verschiedene Status-Modi. Klicken Sie auf diesen Button, um alle Gebäude und Bäume durchsichtig zu machen, damit Sie dahinter verborgene Einheiten sehen und anwählen können. Erneutes Klicken macht die Gebäude und Bäume wieder undurchsichtig. Klicken Sie diesen Button ein drittes Mal an, schaltet er auf die Standard-Einstellung zurück, bei der Gebäude und Bäume nur dann durchsichtig werden, wenn sich dahinter Einheiten verbergen. Sie können auch die Schnelltaste “F5” auf Ihrer Tastatur drücken.

Leuchtsignal-Button



Durch Setzen eines Leuchtsignals können Sie die Aufmerksamkeit auf eine bestimmte Stelle der Karte lenken. Sie können Leuchtsignale verwenden, um Angriffe mit Verbündeten abzustimmen oder Hilfe zu einer bestimmten Stelle zu rufen. Benutzen Sie einfach den “Leuchtsignal”-Button unter der Mini-Karte (oder drücken Sie die Schnelltaste “STRG-F”), und klicken Sie anschließend auf die Hauptkarte oder auf die Stelle der Mini-Karte, an der das Leuchtsignal aktiviert werden soll. Das Leuchtsignal erscheint mit einem begleitenden Geräusch auf den Mini-Karten Ihrer Verbündeten. Sie können auch verbündeten Computerspielern durch ein Leuchtsignal ein Zeichen geben.

Weitere Buttons

Die Buttons oben links und oben rechts am Bildschirm bieten Zugriff auf verschiedene Features des Spiels. Beachten Sie bitte, dass Multiplayer-Spiele nicht angehalten werden, wenn Sie auf diese Features zugreifen.

BUTTON	NAME	FUNKTION
	Spiel-Optionen	Zeigt das “Spiel-Optionen”-Menü an. Zu den Optionen gehören das Aufgeben, der Neustart des Spiels, das Speichern des Spiels und die Änderung von Spiel-Einstellungen. Weitere Informationen dazu weiter unten.
	Allianzen & Tribute	Mit diesem Button rufen Sie den Bildschirm “Allianzen & Tribute” auf (siehe Kapitel IX). Der Spieler-Status wird ebenfalls angezeigt (siehe unten).
	Zivilisations -Auswahl	Spieler können eine Zivilisation auswählen (nur in den ersten fünf Minuten des Spiels) oder sich ihre gewählte Zivilisation ansehen (siehe Kapitel III). Dieser Button erscheint auch von Zeit zu Zeit über der Mini-Karte und ermöglicht den Spielern, in Szenarios die Zivilisations-Punkte zu verteilen.
	Einführung	Dieser Button erscheint nur bei Szenarien und öffnet den Intro-Bildschirm, in dem sich die Spieler die Anweisungen und Missionsziele des Szenarios ansehen können. Dieser Button erscheint auch über der Mini-Karte und beginnt zu blinken, sobald neue Missionsziele hinzugefügt werden.
	Frühere Nachrichten	Listet alle zuvor gesendeten Chat- und Dialog-Nachrichten auf, die Sie. dann durchblättern können. Dieser Button erscheint nur, wenn Nachrichten vorhanden sind. Er ist besonders bei Szenarien nützlich.
	Chat	Mit diesem Button schicken Sie anderen Spielern Nachrichten (siehe Kapitel IX).

Spiel-Optionen

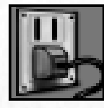
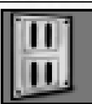
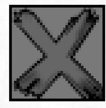
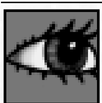


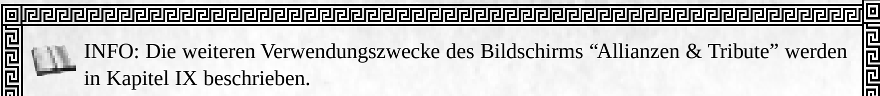
Das “Spiel-Optionen”-Menü wird durch den Button “Spiel-Optionen” aufgerufen und bietet Ihnen folgende Möglichkeiten:

- **Dieses Spiel beenden** – Beendet das Spiel und wechselt zum Statistik-Bildschirm. Dieser Button wird auch mit “Zurück zum Editor” bezeichnet, falls Sie ein Szenario aus dem Szenarien-Editor testen. Ein Klick darauf bringt Sie dann zum Editor zurück.
- **Spiel-Einstellungen** – Bringt Sie in den Bildschirm “Spiel-Einstellungen”. (Denken Sie daran: Multiplayer-Spiele werden nicht auf Pause geschaltet.)
- **Spiel speichern** – Speichert das aktuelle Spiel. Nach der Speicherung wird das Spiel fortgesetzt.
- **Gespeichertes Spiel spielen** – Laden und spielen Sie ein bereits gespeichertes Spiel (nur Einzelspieler-Spiele).
- **Aufgeben** – Geben Sie im aktuellen Spiel auf, und werden Sie Beobachter (führt zu Ihrer Niederlage).
- **Spiel neu starten** – Startet das aktuelle Spiel noch einmal von vorn (nur Einzelspieler-Spiele).
- **Spiel pausieren/weiterspielen** – Das Spiel wird auf Pause gestellt oder fortgesetzt.
- **Szenario spielen** – Laden und spielen Sie ein einzelnes Szenario (nur Einzelspieler-Spiele).
- **Zurück zum Spiel** – Verlassen Sie das Menü, und kehren Sie zum aktuellen Spiel zurück.

Spieler-Status

Sie können sich den Status jedes einzelnen Spielers im Bildschirm “Allianzen & Tribute” ansehen. Die Symbole ganz links am Bildschirm (neben den Chat-Markierungsfeldern) zeigen den aktuellen Status der einzelnen Spieler an. Die Hintergrundfarbe der einzelnen Symbole zeigt Ihnen, ob es sich um einen menschlichen (dunkles Gold) oder um einen computergesteuerten Spieler (helles Silber) handelt.

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Der Spieler ist mit dem Spiel verbunden und aktiv.
	Der Spieler ist nicht mit dem Spiel verbunden und inaktiv. Der Spieler wurde entweder hinausgeworfen oder hat das Spiel absichtlich verlassen.
	Der Spieler wurde besiegt und nimmt nicht mehr aktiv am Spiel teil.
	Der Spieler ist ein Beobachter und nimmt nicht aktiv am Spiel teil.



INFO: Die weiteren Verwendungszwecke des Bildschirms “Allianzen & Tribute” werden in Kapitel IX beschrieben.

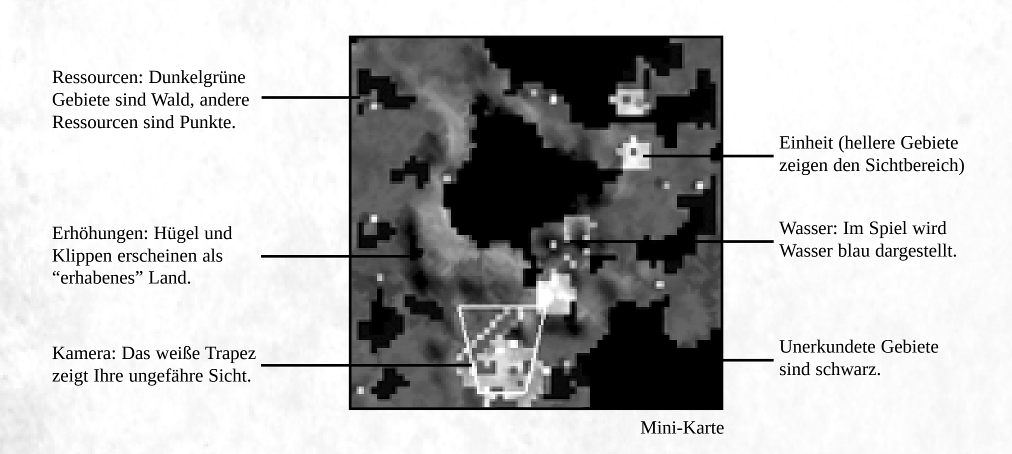
Einheiten-/Fracht-Anzeige

Wenn Sie die Gebäude oder Menschen Ihrer Zivilisation wählen, werden Porträts davon in der Einheiten-/Fracht-Anzeige links unten am Bildschirm dargestellt. Wenn Sie einen Flughafen, eine Festung, einen Flugzeugträger oder jede Art von Transportmittel wählen, zeigt die Einheiten-/Fracht-Anzeige, was sich darin befindet. Sie können eine einzelne Einheit anwählen, indem Sie auf ihr Porträt klicken. Wenn Sie ein einzelnes Flugzeug auf einem Flughafen oder Flugzeugträger anklicken, dann macht es einen Alarmstart. (Es hebt ab.) Wenn Sie auf eine Einheit in einer Festung klicken, veranlasst dies die Einheit, das Gebäude zu verlassen (wenn Sie zu diesem Zeitpunkt unterhalb Ihrer Bevölkerungsgrenze liegen).

Mini-Karte

Die Mini-Karte ist, wie der Name schon sagt, eine kleine Version der gesamten Spielwelt. Unerkundete Gebiete der Welt erscheinen schwarz auf der Mini-Karte, genau wie sie es auch auf der Hauptkarte tun. Teile der Karte, die sich gerade nicht im Sichtbereich einer Ihrer Einheiten befinden, liegen unter dem “Nebel des Krieges” und werden grau dargestellt.

Einheiten oder Gebäude, die auf der Hauptkarte sichtbar sind, erscheinen auf der Mini-Karte als Punkte. Die Farben der Punkte entsprechen der Spieler-Farbe der Einheit. Ressourcen wie Bäume und Gold werden ebenfalls in ihren eigenen Farben auf der Mini-Karte dargestellt.

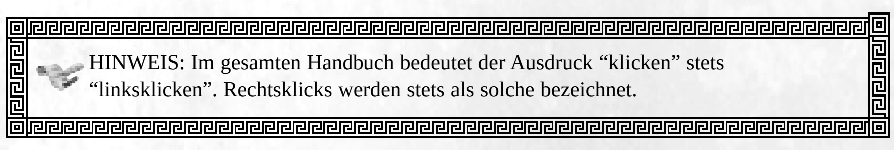


Mini-Karte

Spielsteuerung

Grundsätzliches zur Maus

Die Maus ist Ihr wichtigstes Hilfsmittel, um Ihre Zivilisation in EMPIRE EARTH zu steuern. Sie wählen damit Menschen und Gebäude aus, klicken auf Buttons, weisen Aufgaben zu, verschieben die Hauptkarte und führen zahlreiche weitere Funktionen aus.



HINWEIS: Im gesamten Handbuch bedeutet der Ausdruck “klicken” stets “linksklicken”. Rechtsklicks werden stets als solche bezeichnet.

Mauszeiger

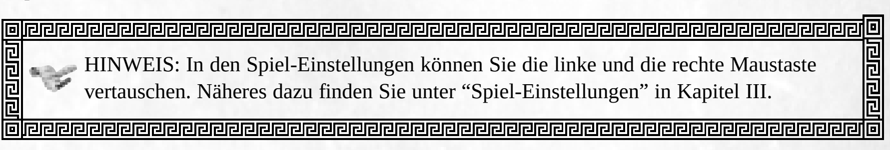
Wenn Sie den Mauszeiger an den oberen, unteren, linken oder rechten Rand des Spiel-Bildschirms bewegen, bewegt sich die Hauptkarte in diese Richtung. Wenn Sie den Mauszeiger über einen Button des Benutzer-Interface‘ schieben, wird links unten am Bildschirm ein Hilfetext eingeblendet, der erklärt, wozu der Button dient.

Auf der Hauptkarte verändert sich der Mauszeiger, um anzudeuten, wann Sie eine Handlung ausführen können (und manchmal wann nicht) – immer vorausgesetzt, Sie haben gerade etwas oder jemanden angewählt. Haben Sie zum Beispiel einen Bürger angewählt, wird der Mauszeiger zum Schwert, wenn Sie ihn über eine gegnerische Einheit oder ein gegnerisches Gebäude schieben, die oder das Sie angreifen können, oder er wird zu Eimer oder Schaufel, wenn Sie ihn über ein Vorkommen von Ressourcen schieben.

Maustasten

Als Faustregel für die Maustasten gilt: Mit einem Linksklick wird etwas angewählt oder ein Button gedrückt, mit einem Rechtsklick weisen Sie dem, was Sie schon angewählt haben, eine Handlung oder Aufgabe zu.

Um etwa einen Bürger anzuwählen, müssen Sie nur auf ihn klicken. Um den Bürger zu bewegen, rechtsklicken Sie auf eine Stelle der Hauptkarte oder der Mini-Karte, damit der Bürger zu dieser Stelle geht (oder so nahe heran, wie er kann). Um dem angewählten Bürger eine Aufgabe zuzuweisen, zum Beispiel Holz sammeln, rechtsklicken Sie auf einen Baum.



HINWEIS: In den Spiel-Einstellungen können Sie die linke und die rechte Maustaste vertauschen. Näheres dazu finden Sie unter “Spiel-Einstellungen” in Kapitel III.

Mausrad

Mit dem Mausrad können Sie stufenlos auf der Hauptkarte zoomen (so Ihre Maus ein Rad hat). Wenn Sie das Rad halten und die Maus bewegen, können Sie die Hauptkarte verschieben.

TIPP: Mit den eckigen Klammern der Tastatur ("Ü" und "+") können Sie auch zoomen. Beachten Sie, dass Sie die Darstellung des Spiels (die Bildrate) verbessern können, wenn Sie etwas in die Ansicht hineinzoomen.

Steuerung von Einheiten

Das Wort "Einheit" umfasst alle Individuen, die die Bevölkerung Ihrer Zivilisation bilden. Bürger, Militärpersonal und Waffen (unter dem Sammelbegriff Militär-Einheiten zusammengefasst), Priester, Helden, usw. Das dient dazu, sie von Gebäuden zu unterscheiden. Ihre Einheiten können viele verschiedene Aufgaben ausführen, die unten erläutert werden.

Einheiten anwählen

Sie können jemandem erst dann Anweisungen geben, wenn Sie seine Aufmerksamkeit haben. In EMPIRE EARTH bedeutet das, Sie müssen ihn zuerst anwählen. Sie können eine einzelne Einheit oder viele Einheiten zugleich anwählen (siehe Tabelle unten). Porträts der Einheiten, die Sie angewählt haben, erscheinen in der Einheiten-/Fracht-Anzeige in der linken unteren Bildschirmecke. Sie können einzelne Einheiten anwählen, die nicht zu Ihrer Zivilisation gehören, um deren Eigenschaften zu überprüfen. Natürlich können Sie ihnen keine Befehle geben.

UM ANZUWÄHLEN …	MACHEN SIE FOLGENDES:
Eine Einheit	Klicken Sie auf die Einheit.
Mehrere Einheiten	Klicken Sie, und ziehen Sie einen "Rahmen" um die Einheiten auf, die Sie anwählen möchten. Sie können auch die STRG-Taste Ihrer Tastatur gedrückt halten und auf weitere Einheiten klicken.
Einheiten desselben Typs	Doppelklicken Sie auf eine Einheit. Alle derzeit auf dem Bildschirm zu sehenden Einheiten dieses Typs werden angewählt.

Einheiten bewegen

Um einer oder mehreren Ihrer Einheiten einen Bewegungs-Befehl zu geben, wählen Sie die Einheit(en) an und rechtsklicken in der Hauptkarte auf die Stelle, zu der die Einheit(en) hingehen soll(en). Die Einheiten schlagen einen Weg ein, der so direkt wie nur möglich ist, und umgehen Hindernisse automatisch. Ist das Ziel unerreichbar – wenn Sie einer Land-Einheit zum Beispiel befehlen, in die Mitte eines Ozeans zu gehen –, wird die Einheit versuchen, so nahe wie möglich an die von Ihnen angezeigte Stelle zu gehen.

ERWEITERT

Einen Pfad anlegen

Sie können Ihren Truppen auch befehlen, einem bestimmten Pfad zu ihrem Ziel zu folgen, indem Sie ihnen “Wegpunkte” geben. Um Wegpunkte für angewählte Einheiten zu setzen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und rechtsklicken auf die Karte. Für jeden Wegpunkt, den Sie setzen, erscheint eine Markierung. Die Einheit wird sich sofort in Richtung des ersten Wegpunkts in Bewegung setzen. Sie können so viele Wegpunkte setzen, wie Sie möchten. Ihre Einheiten werden pflichtschuldigst von Wegpunkt zu Wegpunkt gehen, und zwar in der Reihenfolge, die Sie festgelegt haben, bis sie den letzten Wegpunkt erreicht haben. Wenn Sie die Einheit stoppen und sofort anderswo hinschicken möchten, wählen Sie die Einheit einfach an und rechtsklicken auf die Karte (ohne die Umschalttaste zu drücken). Das löscht die Wegpunkte. Beachten Sie dabei: Wenn die Einheit bereits eine Aufgabe ausführt, sollten Sie ihr sagen, dass sie damit aufhören soll, indem Sie auf den “Stopp”-Button klicken, bevor Sie Wegpunkte setzen.

Bewegung mit der Mini-Karte

Die Mini-Karte bietet Ihnen eine weitere Möglichkeit, Ihre Einheiten zu bewegen. Wählen Sie auf der Hauptkarte die Einheit(en) an, die Sie bewegen möchten. Rechtsklicken Sie dann in der Mini-Karte auf die Stelle, zu der die Einheit(en) hingehen soll(en). Das ist besonders bequem, wenn Einheiten über eine größere Strecke hinweg bewegt werden sollen.

Formationen und Ausrichtung der Einheit

Wenn Sie einen Frontverlauf festlegen oder eine Verteidigungsposition vorbereiten, können Sie Ihre Truppen in bestimmte Formationen bringen und ihnen sagen, in welche Richtung sie sich wenden sollen. (Wie schon früher erläutert, wählen Sie eine Formation, indem Sie auf den “Formation festlegen”-Button klicken und dann eine Formation anwählen.)

Um den angewählten Einheiten zu befehlen, sich in der gewählten Formation aufzustellen und in eine bestimmte Richtung zu wenden, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und ziehen den Mauszeiger beim Rechtsklicken auf die Hauptkarte, um den letzten Bewegungs-Wegpunkt zu setzen. Auf der Hauptkarte erscheint ein Pfeil. Halten Sie die rechte Maustaste weiterhin gedrückt, drehen Sie den Pfeil so, dass er in die Richtung zeigt, in die Ihre Einheiten schauen sollen, wenn sie ihre Bewegungsabfolge beendet haben, und lassen Sie dann die Taste los. Wenn Sie die Einheit auf diese Weise ausrichten, hat das den zusätzlichen Vorteil, dass eine Gruppe von Einheiten so gut wie möglich während einer Bewegung zusammenbleibt.

Befehle und Aktionen

Außer Bewegungen können Sie Ihre Truppen und Zivilisten noch eine Vielzahl anderer Aktionen ausführen lassen. Sie können einem Individuum oder einer ganzen Gruppe Befehle erteilen, und das oft mit einem einfachen Rechtsklick der Maus. Für manche Aktionen müssen Sie erst auf einen Aktion-Button klicken – eine Liste aller Aktion-Buttons finden Sie am Anfang dieses Kapitels.

Allgemeine Aktionen

AKTION	ERTEILT FÜR …	FUNKTION
Stopp	Beliebige Einheit	Beendet jede aktuelle Aktion, einschließlich Bewegung.
Angriff und Angriff-Bewegung	Einheiten (und Türme)	Befiehlt Einheiten, gegnerische Einheiten oder Gebäude anzugreifen.

Stopp

“Stopp” ist ein allgemeiner Befehl, der einer Einheit sagt, dass sie ihre aktuelle Tätigkeit beenden und auf neue Befehle warten soll. Zum Beispiel können Sie eine Einheit anhalten, die sich bewegt. Damit eine Einheit mit ihrer Tätigkeit aufhört, wählen Sie die Einheit einfach an und klicken auf den “Stopp”-Button im Benutzer-Interface.

Angriff

Wenn es Zeit für einen Kampf wird, müssen Sie Ihren Truppen lediglich ein Ziel geben. Falls erforderlich, werden sie sich dann in Reichweite des Ziels begeben und ihren Angriff beginnen. Um einen Angriff zu befehlen, müssen Sie die Einheit(en) anwählen, die den Angriff durchführen soll(en), und dann auf ein Ziel rechtsklicken.

HINWEIS: Ist das Ziel nicht für den Typ von Einheit geeignet, die Sie ausgewählt haben, geht die Einheit zwar zu der Stelle, die Sie angeklickt haben, greift aber nicht an. Beachten Sie auch, dass manche Einheiten nicht nur eine minimale, sondern auch eine maximale Reichweite haben.

ERWEITERT

Angriff-Bewegung

Der Befehl Angriff-Bewegung befiehlt Ihren Einheiten, sich zu einem bestimmten Ziel zu begeben und unterwegs gegnerische Einheiten innerhalb der Reichweite anzugreifen. Um den Befehl Angriff-Bewegung zu erteilen, halten Sie die STRG-Taste der Tastatur gedr ckt und rechtsklicken in der Hauptkarte auf das Ziel der Einheiten (Sie m ssen kein Ziel ausw hlen).

Bürger-Aktionen

Ihre Bürger können Aktionen durchführen, die keine andere Einheit durchführen kann (siehe auch Kapitel VI).

AKTION	FUNKTION
Sammeln	Sammelt Ressourcen und lagert sie in den Ressourcen-Reserven ein.
Bauen	Baut ein Gebäude, ein Wunder, eine Mauer oder einen Turm an einem angegebenen Ort.
Reparieren	Repariert ein ausgewähltes Gebäude, eine Mauer usw.
Bevölkern	Weist einen Bürger an, ein Gebäude dauerhaft zu beziehen, damit dieses Gebäude aufgewertet wird. Bevölkerte Gebäude können auch einen Wirtschafts-Bonus produzieren.

Ressourcen sammeln

Damit ein Bürger Ressourcen sammelt, wählen Sie den Bürger aus und rechtsklicken dann in der Hauptkarte auf die Ressource. Ein Beispiel: Damit ein Bürger Holz sammelt, klicken Sie erst auf den Bürger und rechtsklicken dann auf einen Baum.

Bauernhöfe bauen

Mit Beginn der Kupferzeit können Sie erstmals Ackerbau betreiben. Um eine Farm zu errichten, müssen Sie Ihre Bürger erst ein Silo bauen lassen. Bis zu acht Bauernhofparzellen können um ein Silo herum angelegt werden. Jede Parzelle muss von einem Bürger bewirtschaftet werden. Der Bau von Gebäuden wird unten erläutert. Weitere Informationen über Farmen finden sich in Kapitel VI.

Bau

Ihre Bürger sind versierte Baumeister. Sie können alles Mögliche für Ihre Zivilisation bauen – Sie müssen ihnen nur sagen, was sie bauen sollen und wo sie es bauen sollen. Sobald das Fundament eines Gebäudes gelegt wurde, werden die erforderlichen Ressourcen von den Reserven Ihrer Zivilisation abgezogen. Wenn Sie gerade nicht genügend Ressourcen für ein bestimmtes Gebäude haben, können Sie es nicht bauen – dann ist der “Bauen”-Button grau.

Gebäude, Wunder, Türme und LA-Geschütze

Um ein Gebäude oder einen Turm zu bauen, müssen Sie als Erstes einen (oder mehr) Bürger als Bauarbeiter auswählen. Spezielle Produktion-Buttons (sog. “Bauen”-Buttons) erscheinen im unteren Abschnitt des Spiel-Bildschirms. Sie stellen die verschiedenen Gebäude dar, die Ihrer Zivilisation zur Verfügung stehen. Klicken Sie auf den Button, der zu dem Gebäude gehört, das Sie bauen möchten.

Wenn Sie den Mauszeiger über die Hauptkarte schieben, hilft Ihnen ein “Phantomgebäude”, den Bauplatz für Ihr Gebäude zu finden. Sie können Gebäude nicht auf existierenden Dingen, auf unebenem Gelände oder in unerkundeten Gebieten (wo Ihre Karte immer noch schwarz ist) errichten. Ist das Phantomgebäude grün eingefärbt, dann können Sie Ihr Gebäude dort bauen. Ist es rot, müssen Sie eine andere Stelle für das Gebäude suchen. Linksklicken Sie da, wo Sie das Gebäude errichten möchten (oder rechtsklicken Sie oder drücken Sie die ESC-Taste, um den Befehl zu widerrufen). Wenn Sie auf die Karte klicken, erscheint ein Fundament. Der eigentliche Bau beginnt jedoch erst, wenn mindestens einer Ihrer Bürger die Baustelle erreicht hat.

ERWEITERT

Bau mehrerer Gebäude

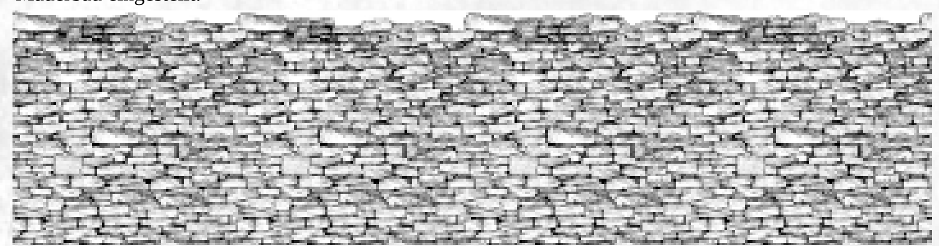
Um mehrere Gebäude desselben Typs nacheinander zu bauen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie die Gebäude platzieren. Ihre ausgewählten Bürger bauen die Gebäude in der Reihenfolge, in der Sie sie platziert haben.

Auch wenn ein Bürger bereits etwas baut, können Sie ihm weitere Bauanweisungen zuteilen. Wählen Sie zuerst den Bürger aus, und klicken Sie dann auf den entsprechenden “Bauen”-Button. Halten Sie dann die Umschalttaste gedrückt, und linksklicken Sie auf die Karte, um das Fundament des neuen Gebäudes zu legen. Wenn ein Bürger das erste Gebäude (und die anderen in der “Bauen”-Schlange) vollendet hat, wird er mit dem neuen Gebäude anfangen. Wenn der Bau des neuen Gebäudes sofort beginnen soll, halten Sie die Umschalttaste nicht gedrückt. Linksklicken Sie stattdessen einfach, um das Gebäude zu platzieren. Der Bürger wird die Arbeit an dem aktuellen Gebäude einstellen, das neue Gebäude bauen und dann die Arbeit am ersten wieder aufnehmen.

HINWEIS: Da Feinde Ihre Fundamente erst sehen können, wenn Ihre Bürger tatsächlich mit den Bauarbeiten angefangen haben, ist es möglich, dass ein Gegner ein Fundament auf Ihrem Fundament platzieren kann (was allerdings nur sehr selten passiert). Fangen die Bürger des Gegners vor den Ihren mit dem Bau an, werden Ihre Fundamente von der Karte entfernt, und Sie bekommen Ihre Ressourcen zurück.

Mauern

Mauern werden in einer Linie von Punkt zu Punkt gebaut. Um Mauern zu bauen, wählen Sie einen Bürger aus und klicken dann auf einen “Bauen”-Button für eine Mauer. Klicken Sie anschließend auf der Hauptkarte die Stelle an, wo die Mauer anfangen soll. Das verankert ein Ende der Mauer. Als Nächstes bewegen Sie die Maus, woraufhin eine “Phantommauer” erscheint und Ihnen zeigt, wie die Mauer aussehen würde, wenn Sie sie hier platzieren würden. Wenn Sie mit der Platzierung dieses Mauerabschnitts zufrieden sind, klicken Sie wieder auf die Karte, um das andere Ende der Mauer zu verankern. Wenn Sie möchten, können Sie zusätzliche Mauerabschnitte, die mit der ersten Mauer verbunden sind, auf dieselbe Weise platzieren. Per Rechtsklick (oder Drücken der ESC-Taste) wird der Mauerbau eingestellt.



HINWEIS: Mauerabschnitte können, genau wie andere Gebäude, nicht auf anderen Objekten (ausgenommen sind andere Mauern) oder in Gegenden platziert werden, die Sie noch nicht erkundet haben. Im Gegensatz zu Gebäuden kann man Mauern aber auf Hängen bauen (allerdings nicht auf Klippen). Darüber hinaus wird jeder Teil der Mauer, der gebaut werden kann, auch gebaut. Abschnitte, die in der Phantommauer rot dargestellt wurden, werden ausgelassen und nicht gebaut, aber alle Abschnitte, die grün dargestellt waren, werden von Ihren Bürgern gebaut.

Tore

Tore sind eine spezielle Art von Mauer. Wenn Tore aufgeschlossen sind, öffnet sich die Mauer für Sie und Ihre Verbündeten, aber nicht für Ihre Feinde. Tore können nur in einen existierenden Mauerabschnitt eingebaut werden, und diese Mauer muss hier gerade sein. Um ein Tor zu erstellen, klicken Sie erst auf eine gebaute Mauer und dann auf den “Tor”-Button. Grüne Teile der Mauer zeigen an, wo Sie ein Tor platzieren können (ist kein Abschnitt der Mauer grün, so bedeutet das, dass Sie in diese Mauer kein Tor einfügen können). Wenn Sie den Mauszeiger über einen grünen Mauerabschnitt schieben, erscheint ein “Phantomtor”. Bewegen Sie das Phantombild dann einfach an der Mauer entlang, und klicken Sie da, wo Sie das Tor platzieren möchten.

HINWEIS: Sie brauchen keine Bürger, um ein Tor zu bauen, aber Sie müssen mindestens fünf (5) gerade Mauerabschnitte in einer Reihe haben, um ein Tor einzusetzen. Beachten Sie, dass die Errichtung eines Tores keine zusätzlichen Ressourcen kostet.

Reparatur von Gebäuden

Jedes Gebäude, Mauern eingeschlossen, das beschädigt wird, kann vollständig wiederhergestellt werden. Beachten Sie, dass Reparaturen Ihre Zivilisation Ressourcen kosten, und zwar je nach Ausmaß des Schadens, der repariert werden muss. Um ein beschädigtes Gebäude zu reparieren, wählen Sie einen Bürger aus und rechtsklicken dann einfach auf das Gebäude, das der Bürger reparieren soll.

Bevölkern

Damit Ihre Stadtzentren und Kapitole reibungslos funktionieren, müssen sich Bürger darin aufhalten. Um eine Siedlung zu einem Stadtzentrum (oder ein Stadtzentrum zu einem Kapitol) aufzuwerten, müssen Sie das Gebäude mit permanenten Arbeitskräften bevölkern. Das erreichen Sie, indem Sie einen oder mehrere Bürger auswählen und dann auf den Aktion-Button “Bevölkern” klicken. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Hand-Symbol. (Durch Klicken auf den “Aktion abbrechen”-Button stellen Sie den normalen Zeiger wieder her und brechen den Vorgang ab.) Danach klicken oder rechtsklicken Sie auf das Gebäude, das Sie bevölkern möchten. Sobald das Gebäude mit der erforderlichen Anzahl von Bürgern ausgestattet ist, wird es automatisch aufgewertet.

Eine positive Nebenwirkung ist, dass jeder Bürger, der in einer Siedlung, einem Stadtzentrum oder einem Kapitol arbeitet, die Produktivität der Bürger, die dort Ressourcen abliefern, erhöht. Mit anderen Worten, Sie bekommen einen Sammel-Bonus, wenn Sie Ressourcen in einem bevölkerten Gebäude abliefern. Der Bonus gilt nur für Stein, Gold und Eisen, und das belieferte Gebäude muss sich nahe genug am Vorkommen der Ressource befinden, damit der Bonus vergeben wird. Das Ausmaß des Bonus basiert darauf, wie viele Bürger in dem Gebäude arbeiten. Sie können übrigens auch Silos bevölkern.

HINWEIS: Wenn Ihre Bürger ein Gebäude bevölkert haben, behalten sie ihre Aufgabe im öffentlichen Dienst für immer und können das Gebäude nicht mehr verlassen. Aus diesem Grund sind sie für Ihre Bevölkerungsgrenze nicht mehr relevant. Sie können feststellen, wie viele Bürger sich in einer Siedlung, einem Stadtzentrum oder einem Kapitol aufhalten, indem Sie das Gebäude anwählen und im Einheiten-Infobereich nachsehen.

Fischfang mit Fischerbooten

Fischen ist eine weitere Möglichkeit, Nahrung zu sammeln, aber das wird nicht von Ihren Bürgern gemacht. Damit Sie fischen können, müssen Sie zuerst ein Dock bauen und dann im Dock Fischerboote produzieren. Um zu fischen, wählen Sie ein Fischerboot an und rechtsklicken auf einen Schwarm Fische.

Aktionen von Militär-Einheiten

Abgesehen von “Stopp” und “Angreifen” können Ihre Militär-Einheiten noch mehrere andere Aktionen ausführen. Weitere Informationen dazu finden Sie in Kapitel VIII.

AKTION	ERTEILT FÜR …	FUNKTION
Einheiten-Verhalten festlegen	Militär-Einheiten	Legt das Verhalten oder die “Angriffsregeln” für die Einheiten fest.
Formation festlegen	Militär-Einheiten	Sagt einer Gruppe von Einheiten, wie sie sich am Ende eines Bewegen-Befehls aufstellen soll.
Patrouillieren	Mobile Militär-Einheiten	Lässt die nächstgelegene Stadt bewachen.
Angriffsbereich	Artillerie- und andere Einheiten	Greift eine Stelle auf der Karte, aber kein spezifisches Ziel an.
Abladen	Transporter	Befiehlt Transportern (und Festungen), alle gerade an Bord befindlichen Einheiten an einer bestimmten Stelle abzusetzen.
Sammelpunkt	Jäger	Ordnet einem Jäger einen Sammelpunkt zu.

Einheiten-Verhalten festlegen

Um Ihren ausgewählten Militär-Einheiten ein Verhalten zuzuweisen, klicken Sie erst auf den Aktion-Button “Einheiten-Verhalten festlegen” und dann auf einen der speziellen Verhaltens-Buttons. Das Verhalten, das Sie ausgewählt haben, bleibt bestehen, bis Sie ein anderes Verhalten zuweisen.

Formation festlegen

Damit sich eine Gruppe von Einheiten in einer gewählten Formation aufstellt, wählen Sie die Einheiten an und klicken dann auf den Aktion-Button “Formation”. Danach klicken Sie auf einen der speziellen Formation-Buttons, die jetzt erscheinen. Einheiten stellen sich nicht sofort auf – die Formation ist eine bestehen bleibende Anweisung für die jeweilige Aufstellung am Ende eines Bewegungsbefehls.

Patrouillieren

Um einer Einheit zu befehlen, um die nächstgelegene Stadt herum zu patrouillieren, wählen Sie die Einheit aus, die patrouillieren soll, und klicken dann auf den Aktion-Button “Patrouillieren”: Ihre Einheit wird sich zur nächstgelegenen Stadt begeben und dort um die Gebäude patrouillieren.

Angriffsbereich

Einigen Militär-Einheiten kann befohlen werden, einen Bereich, und nicht eine spezielle Einheit oder ein Gebäude anzugreifen. Diese Einheiten haben einen “Angriffsbereich”-Aktion-Button. Damit eine Einheit einen Bereich angreift, wählen Sie die Einheit aus und klicken auf den “Angriffsbereich”-Button. Rechtsklicken Sie dann in der Hauptkarte auf die Stelle, die die Einheit angreifen soll.

HINWEIS: Einige Einheiten mit großer Reichweite haben nur einen geringen Sichtbereich (SB). Damit sie über ihren SB hinaus angreifen können, brauchen Sie einen “Aufklärer” oder ”Beobachter” – das ist eine andere Einheit, die vorausgeht und ein Ziel für sie ausspäht.

Abladen

Transporter – ganz gleich, ob Schiffe, Belagerungstürme oder Hubschrauber – werden benutzt, um Truppen und Zivilisten von einem Ort zum anderen zu befördern. Um Truppen zu befördern, müssen Sie den Transporter erst beladen. Wählen Sie die Einheiten aus, die Sie transportieren möchten. Rechtsklicken Sie dann auf den Transporter (jeder Transporter hat eine maximale Frachtkapazität). Einheiten an Bord eines Transporters werden in der Einheiten-/Fracht-Anzeige angezeigt (wenn der Transporter angewählt ist). Um den Transporter zu entladen, wählen Sie den Transporter an und klicken auf den “Abladen”-Button. Dann links- oder rechtsklicken Sie auf die Stelle der Karte, an der die Einheiten den Transporter verlassen sollen. Der Transporter bewegt sich zu der Stelle und entlädt alle Einheiten.

Festungen sind ähnlich wie Transporter, nur bewegen sie sich nicht, und die Einheiten in ihrem Inneren zählen nicht in Bezug auf Ihre Bevölkerungsgrenze. Sie können Truppen in einer Festung stationieren (sie beladen), genau wie Sie einen Transporter beladen würden. Um sie wieder zu “entladen”, klicken Sie auf den “Abladen”-Button. Sie müssen aber in Ihrer Bevölkerung genügend Platz für die Einheiten haben, die Sie abladen.

HINWEIS: Sie können einen Transporter nur an einer Stelle entladen, die für die Einheiten im Inneren auch passierbar ist (bei einem Schiff z.B. an einem Ufer-Feld oder in Untiefen). Um einen “Abladen”-Befehl rückgängig zu machen und den normalen Mauszeiger wiederherzustellen, klicken Sie auf den “Aktion abbrechen”-Button oder drücken die ESC-Taste. Beachten Sie auch, dass von einer Krankheit (z.B. der Pest-Katastrophe) befallene Einheiten keinen Transporter und keine Festung betreten, um die anderen darin nicht anzustecken.

Sammelpunkt

Jedem einzelnen Jagdflugzeug, das Sie besitzen, kann ein eigener Sammelpunkt zugeteilt werden, sodass der Jäger immer wieder zu dieser Stelle zurückkehrt, wenn er zum Auftanken an einem Flughafen war. Einen Sammelpunkt für einen Jäger setzen Sie genau wie einen Sammelpunkt für ein Gebäude: Wählen Sie einen Jäger aus, klicken Sie erst auf den “Sammelpunkt”-Button und dann in der Karte auf die Stelle, an der Sie den Sammelpunkt setzen möchten. (Klicken Sie auf den “Aktion abbrechen”-Button, oder drücken Sie die ESC-Taste, um das Setzen des Sammelpunkts abzubrechen.)

Spezielle Einheiten-Aktionen

Einige Einheiten, wie etwa Priester, Propheten und Cyborgs, können spezielle Aktionen durchführen. Weitere Informationen dazu finden Sie in Kapitel VIII: “Kriegführung” und in Kapitel X: “Religion”.

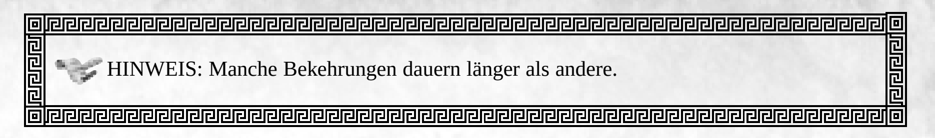
AKTION	ERTEILT FÜR …	BESCHREIBUNG
Heilen (Reparieren)	Ärzte (Apoll)	Heilt eine befreundete Einheit. Der Apoll-Cyborg kann andere Cyborgs reparieren.
Bekehren	Priester	Bekehrt eine feindliche Einheit (mit Ausnahme von Schiffen) und bringt sie dazu, auf Ihre Seite überzulaufen.
Katastrophe heraufbeschwören	Prophet	Verursacht eine Katastrophe an einem speziellen Ort oder Ziel. Es stehen verschiedene Katastrophen zur Auswahl.
Schlachtruf	Held – Stratege	Der Held stößt einen Schlachtruf aus, der Feinde demoralisiert.
Cyborg-Waffen (verschiedene)	Ultra-Cyborgs	Ein Cyborg führt einen speziellen Angriff oder eine Aktion aus. Es stehen mehrere zur Auswahl, und unterschiedliche Cyborgs besitzen unterschiedliche Waffen.

Heilen

Ärzte (und Strategen-Helden) heilen automatisch jede in der Nähe befindliche befreundete Einheit, die verletzt ist. Um einem Arzt zu befehlen, eine spezielle Einheit zu heilen, wählen Sie den Arzt an und klicken auf den Aktion-Button “Heilen”. Rechtsklicken Sie danach auf die befreundete Einheit, die Sie heilen möchten. Alternativ können Sie auch einfach den Arzt anwählen und auf die zu heilende Einheit rechtsklicken. Der Apoll-Cyborg funktioniert auf dieselbe Weise, repariert aber nur andere Cyborgs.

Bekehren

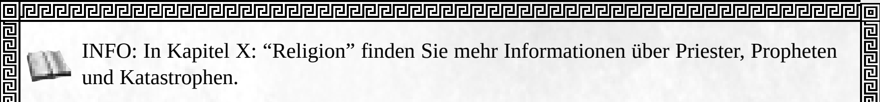
Bekehrung ist die Standard-Angriffsweise eines Priesters. Damit ein Priester eine Bekehrung versucht, wählen Sie den Priester an und rechtsklicken dann auf die Einheit, die Sie bekehren möchten. Alternativ können Sie auch erst auf den Aktion-Button “Bekehren” klicken und dann auf die Einheit rechtsklicken, die Sie bekehren möchten.



HINWEIS: Manche Bekehrungen dauern länger als andere.

Katastrophe heraufbeschwören

Propheten können Katastrophen, wie z.B. Erdbeben oder Seuchen, bewirken, wenn sie genügend Glaube (Energie) dafür gesammelt haben. Damit ein Prophet eine Katastrophe verursacht, wählen Sie den Propheten an und klicken auf den quadratischen “Katastrophe”-Button Ihrer Wahl (z.B. Erdbeben). Dann links- oder rechtsklicken Sie in der Karte dort, wo die Katastrophe stattfinden soll (bei manchen Katastrophen, wie etwa der Pest, muss das eine spezielle Einheit sein). Wenn Sie in einem bestimmten Gebiet (zum Beispiel in der Nähe eines Tempels) keine Katastrophe verursachen können, zeigt der Mauszeiger das an. Klicken Sie auf den “Aktion abbrechen”-Button, oder drücken Sie die ESC-Taste, um die Beschwörung der Katastrophe abzubrechen.



INFO: In Kapitel X: “Religion” finden Sie mehr Informationen über Priester, Propheten und Katastrophen.

Schlachtruf

Strategen-Helden können Feinde mit einem mächtigen, “Schlachtruf” genannten Schrei demoralisieren. Klicken Sie auf den “Schlachtruf”-Button, um einen Feind auszuwählen, der das Ziel für den Kriegsschrei des Helden sein soll. (Klicken Sie auf den “Aktion abbrechen”-Button, oder drücken Sie die ESC-Taste, um abzubrechen.) Alle feindlichen Einheiten um das Ziel herum werden anfälliger für Schaden.

Cyborg-Waffen

Die Ultra-Cyborgs in EMPIRE EARTH besitzen spezielle Waffen und Fähigkeiten. Damit ein Ultra-Cyborg einen seiner speziellen Angriffe oder Aktionen durchführt, wählen Sie den Cyborg aus und klicken dann auf den entsprechenden Button (vergewissern Sie sich, dass der Cyborg ausreichend Energie gespeichert hat). Ein Beispiel: Damit der Poseidon-Cyborg versucht, einen feindlichen Cyborg zu übernehmen, wählen Sie den Poseidon an, klicken auf den “Assimilieren”-Button und rechtsklicken danach auf einen feindlichen Cyborg. Klicken Sie auf den “Aktion abbrechen”-Button, oder drücken Sie die ESC-Taste, um den normalen Mauszeiger wiederherzustellen.

Einheiten gruppieren

Sie können Einheiten zu Gruppen zusammenfassen, damit Sie allen Einheiten dieser Gruppe gleichzeitig einen Befehl erteilen können. Um Einheiten zu gruppieren, wählen Sie die Einheiten an, die Sie in der Gruppe haben möchten. Dazu müssen Sie eine geeignete Auswahlmethode benutzen (zum Beispiel einen Rahmen darum aufziehen). Diese Gruppierung ist nur vorübergehend – wenn Sie etwas anderes anwählen, bilden die Einheiten keine Gruppe mehr.

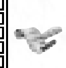
ERWEITERT

Gruppen-Steuerung

Steuerungs-Gruppen sind ideal, um Ihre Streitkräfte in dauerhafteren Schwadronen oder Divisionen zu organisieren. Sie können jeweils bis zu 10 Steuerungs-Gruppen festgelegt haben. Es gibt zwei unterschiedliche Möglichkeiten, eine Steuerungs-Gruppe zu erzeugen und zu benutzen: mit dem “Gruppen-Steuerung”-Button oder mit der Tastatur.

Rechts unten am Spiel-Bildschirm befinden sich zehn “Gruppen-Steuerung”-Buttons. Um eine Steuerungs-Gruppe mit diesen Buttons zu erzeugen, wählen Sie auf der Hauptkarte eine Gruppe von Einheiten aus und klicken dann auf einen “leeren” “Gruppen-Steuerung”-Button. Die Einheit, die am häufigsten in der Gruppe vertreten ist, stellt das Porträt des Buttons dieser Steuerungs-Gruppe. Danach können Sie die Steuerungs-Gruppe anwählen, indem Sie auf ihren Button klicken. Wenn Sie doppelklicken, wählen Sie sie aus und zentrieren die Ansicht auf dieser Gruppe. Um einer existierenden Steuerungs-Gruppe mehr Einheiten hinzuzufügen, wählen Sie die Einheiten auf der Hauptkarte an und halten dann die Umschalttaste gedrückt, während Sie auf den entsprechenden “Gruppen-Steuerung”-Button klicken. Um eine Steuerungs-Gruppe aufzulösen, müssen Sie auf deren Button rechtsklicken.

Um eine ausgewählte Gruppe von Einheiten mit der Tastatur zu einer Steuerungs-Gruppe zu machen, halten Sie die STRG-Taste gedrückt und drücken eine Zifferntaste. Damit weisen Sie die Gruppe einem der zehn Steuerungs-Gruppe-Plätze zu. Ein Beispiel: Um eine Gruppe der Steuerungs-Gruppe 3 zuzuweisen, wählen Sie die Gruppe an und drücken dann STRG- und die 3-Taste (für Gruppe 10 drücken Sie 0). Von da an drücken Sie nur noch die 3-Taste, um diese Gruppe anzuwählen, oder Sie drücken rasch zweimal die 3, um sie anzuwählen und die Hauptkarte auf sie zu zentrieren. Um der Steuerungs-Gruppe weitere Einheiten zuzuweisen, drücken Sie die 3-Taste auf der Tastatur und wählen weitere Einheiten an, während Sie die Umschalttaste gedrückt halten. Drücken Sie danach wieder die Tasten STRG und 3.



HINWEIS: Sie können einer individuellen Einheit auch dann Befehle erteilen, wenn sie zu einer Steuerungs-Gruppe gehört.

Gebäude benutzen

Gebäude anwählen

Sie wählen Gebäude genauso an wie Einheiten, einschließlich des Doppelklicks, um mehrere Gebäude anzuwählen. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Sie keinen Rahmen um mehrere Gebäude gleichzeitig aufziehen können.

Ausbilden/Herstellen von Einheiten



Es ist ganz einfach, die Bevölkerung Ihrer Zivilisation zu erhöhen. Um einen Soldaten oder Zivilisten auszubilden oder eine Waffe herzustellen, klicken Sie erst auf das entsprechende Gebäude und danach auf den “Ausbildungs-/Herstellungs”-Button, der zu der Einheit gehört, die Sie produzieren möchten. Um zum Beispiel einen Bürger zu erstellen, klicken Sie auf den “Bürger”-Button eines Stadtzentrums oder Kapitols. Sobald Sie den “Ausbildungs-/Herstellungs”-Button angeklickt haben, werden die Ressourcen von Ihren Vorräten abgezogen.

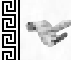
Um mehrere Einheiten nacheinander zu produzieren, klicken Sie weiter auf den “Ausbildungs-/Herstellungs”-Button. Das nennt man “Einheiten in eine Produktionsschlange einreihen”. Eine Zahl links oben in der Ecke des “Ausbildungs-/Herstellungs”-Buttons sagt Ihnen, wie viele dieser Einheiten sich derzeit in der Produktions-Warteschlange des Gebäudes befinden. Sie können ihr verschiedene Typen von Einheiten hinzufügen, indem Sie die anderen “Ausbildungs-/Herstellungs”-Buttons Ihrer Wahl anklicken. Die Einheiten werden dann in der Reihenfolge produziert, wie Sie sie angeklickt haben. Ausbilden/Herstellen von Einheiten Es ist ganz einfach, die Bevölkerung Ihrer Zivilisation zu erhöhen. Um einen Soldaten oder Zivilisten auszubilden oder eine Waffe herzustellen, klicken Sie erst auf das entsprechende Gebäude und danach auf den “Ausbildungs-/Herstellungs”-Button, der zu der Einheit gehört, die Sie produzieren möchten. Um zum Beispiel einen Bürger zu erstellen, klicken Sie auf den “Bürger”-Button eines Stadtzentrums oder Kapitols. Sobald Sie den “Ausbildungs-/Herstellungs”-Button angeklickt haben, werden die Ressourcen von Ihren Vorräten abgezogen.

TIPP: Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, und klicken Sie auf einen “Ausbildungs-/Herstellungs”-Button, um gleich fünf von dieser Einheit in die Produktionsschlange einzureihen.

Um Einheiten jeglichen Typs aus der Warteschlange zu entfernen, rechtsklicken Sie auf den entsprechenden “Ausbildungs-/Herstellungs”-Button. Die Zahl wird dann entsprechend verringert. Der Status der Einheit, die gerade produziert wird, wird als Statusleiste im Porträt des Gebäudes im Bereich “Einheiten-Info und -Verbesserungen” angezeigt. Sie können auf die Statusleiste klicken oder rechtsklicken, um die Einheit zu entfernen, die gerade produziert wird.

Sammelpunkte

Wenn ein Gebäude Einheiten produziert, können Sie diese Einheiten dazu veranlassen, sich an einem Sammelpunkt einzufinden. Um einen Sammelpunkt zu setzen, wählen Sie das Gebäude aus, für das Sie den Sammelpunkt setzen möchten, und klicken dann auf den “Sammelpunkt setzen”-Button. Rechtsklicken Sie anschließend in der Karte auf die Stelle, an der Sie den Sammelpunkt platzieren möchten. Alternativ können Sie auch das Gebäude auswählen und einfach auf der Karte rechtsklicken, um den Sammelpunkt dieses Gebäudes zu setzen. Sie können auch auf der Mini-Karte rechtsklicken. Bei einem Stadtzentrum oder Kapitol kann der Sammelpunkt dazu benutzt werden, ein Ziel für neu produzierte Bürger zu bilden. Wenn Sie den Sammelpunkt zum Beispiel auf das Vorkommen einer Ressource setzen, gehen neue Bürger automatisch dorthin, um diese Ressource zu sammeln.



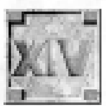
HINWEIS: Flughäfen haben mehrere spezielle Arten von Sammelpunkt-Buttons, die in Kapitel VIII im Abschnitt über Flugzeuge erklärt werden.

Erforschung von Technologien

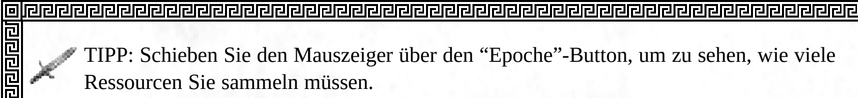
Technologien bringen Vorteile für all jene Zivilisationen, die beschließen, sie zu erforschen. Um eine Technologie zu erforschen, wählen Sie das entsprechende Gebäude an und klicken dann auf den "Erforschen"-Button der Technologie, die Sie erforschen möchten. In der Kupferzeit können Sie zum Beispiel in der Universität auf den "Erforschen"-Button für die Öllampe klicken, um den Sichtbereich aller Gebäude zu verbessern. Sie können Forschungen auch in der Produktions-Warteschlange eines Gebäudes aufreihen, genau so, als würden Sie eine Einheit produzieren (oder rechtsklicken, um etwas aus der Warteschlange zu entfernen).

Der Status der aktuellen Erforschung wird als Statusleiste im Porträt des Gebäudes im Bereich "Einheiten-Info und -Verbesserungen" angezeigt. Um Forschungsprojekte abzubrechen, die gerade laufen, klicken oder rechtsklicken Sie auf die Statusleiste.

In eine Epoche aufsteigen

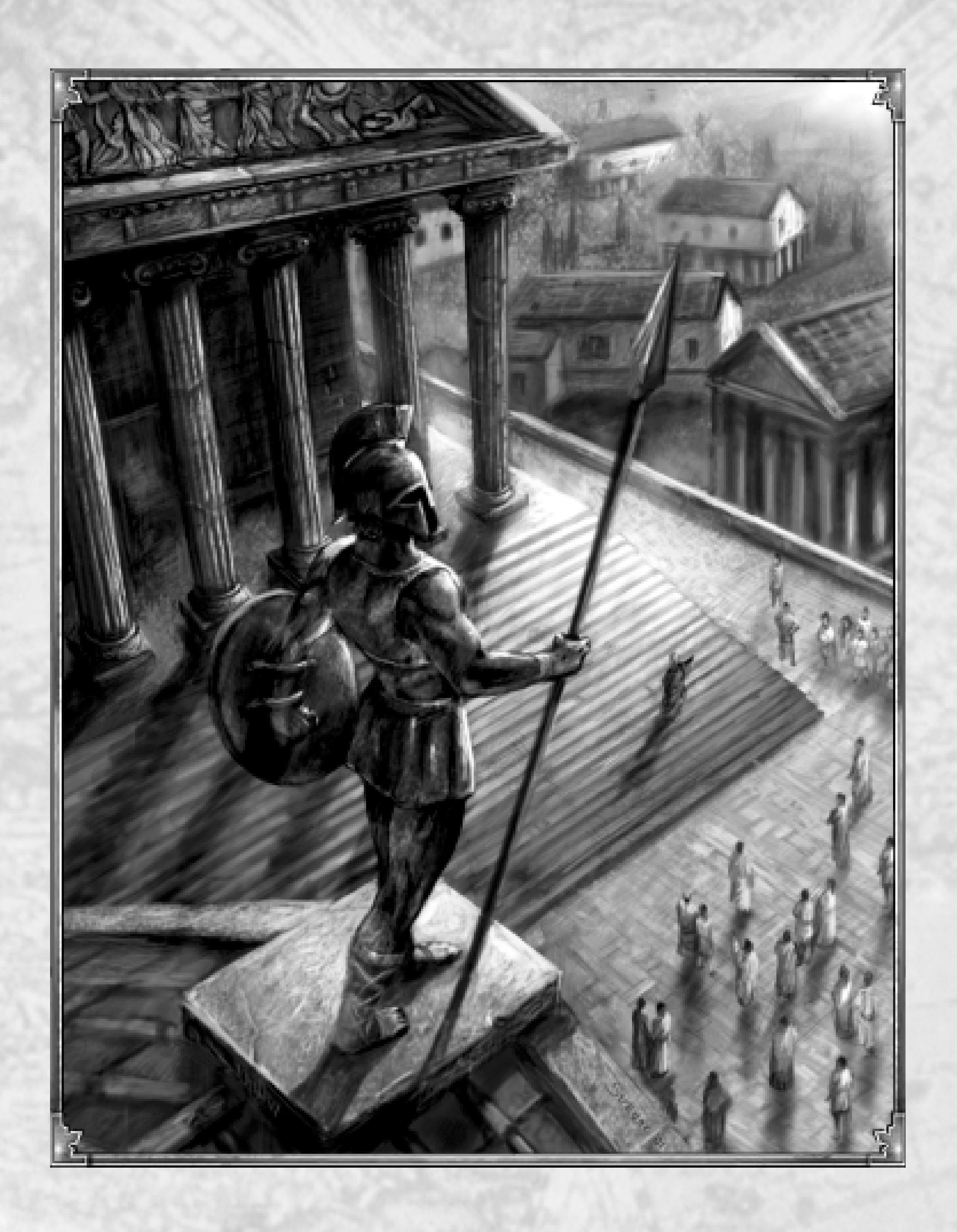


Ein spezieller Typ von "Erforschen"-Button wird benutzt, um Ihre Zivilisation in die nächste historische Epoche vorrücken zu lassen. Um in die nächste Epoche aufzusteigen, müssen Sie zuerst die Vorbedingungen erfüllen: Bauen Sie zwei Gebäude – ausgenommen Häuser und Silos –, und horten Sie die erforderlichen Ressourcen. Klicken Sie danach erst auf ein Stadtzentrum oder Kapitol und dann auf den "Epoche"-Button (die römische Ziffer zeigt die Epoche an, in die Sie aufsteigen werden). Sie können den Aufstieg in eine Epoche unterbrechen, indem Sie auf die Statusleiste klicken oder rechtsklicken, genau wie beim Erforschen von Technologien. Wenn Sie jedoch einen Epochen-Fortschritt in die Warteschlange aufnehmen, erhält er Vorrang vor allen anderen in der Produktions-Warteschlange des Gebäudes befindlichen Arbeiten und wird sofort erforscht, sobald die gerade aktuelle Forschung oder die Ausbildung abgeschlossen ist.



TIPP: Schieben Sie den Mauszeiger über den "Epoche"-Button, um zu sehen, wie viele Ressourcen Sie sammeln müssen.





Bronzezeit (2.000 v. Chr. – 0 n. Chr.)

Die Herstellung von Bronze begann, als verschiedene Erze, die Kupfer und Zinn enthielten, erstmals zusammengeschmolzen wurden. Die Innovation mag zufällig zustande gekommen sein, doch der Wert des stärkeren Metalls entging den antiken Waffenschmieden nicht. Im Lauf der Zeit wurde das beste Verhältnis für Zinn und Kupfer gefunden (etwa 1 zu 10). Diese Entdeckung stellt einen frühen Triumph der Metallkunde dar.

In der Bronzezeit tauchen erstmals das Schwert – die erste Waffe, die nicht gleichzeitig als Werkzeug verwendet wurde – und die Phalanx auf. Die Phalanx war eine geschlossene Formation bewaffneter Infanteristen, von denen jeder einen langen, Sarissa genannten Speer mit Bronzespitze trug. Sowohl Philip II. von Mazedonien als auch sein Sohn und Nachfolger, Alexander der Große, nutzten die Phalanx bei ihren Feldzügen mit verheerenden Folgen.

Durch die Notwendigkeit, die Städte zu schützen, wurden die Befestigungsmethoden in der Bronzezeit verbessert. Aus diesem Grund wurde auch die Belagerungsausrüstung weiter entwickelt. Die Assyrer waren Pioniere im Einsatz von Rammen, und die Griechen benutzten Steinschleudern und Belagerungstürme. Bei einem Angriff auf Rhodos bauten die Mazedonier einen so großen Belagerungsturm, dass mehr als 3.000 Mann erforderlich waren, ihn zur Stadtmauer zu schieben.

Auch die Medizin machte in der Bronzezeit große Fortschritte. Zum Kodex des Hammurabi, der das Rechtssystem von Babylon enthielt, gehörten auch Gesetze über die Ausübung der Medizin. Ägyptische Papyri, die Hausmittel und auch chirurgische Techniken beschreiben, stammen aus dieser Zeit. In Griechenland wurde später zur Zeit von Hippokrates im fünften Jahrhundert v. Chr. die Rolle des Übernatürlichen in der Medizin zurückgenommen. Krankheiten wurden als körperliche Störungen mit natürlichen Ursachen angesehen. Um 300 v. Chr. gründeten die Griechen eine medizinische Schule in Alexandria, die während der ganzen Römerzeit ein Zentrum des Lernens blieb.

Eine feste Ausbildung der Jugend lässt sich bis ins antike Ägypten und Mesopotamien zurückverfolgen, aber erst die Griechen standardisierten und erweiterten ihre Rolle. Während frühe Schulen ausschließlich dazu dienten, Schriftgelehrte auszubilden oder Religion zu lehren, wurden in den Schulen Griechenlands Leibesertüchtigung, Lesen, gutes Benehmen und andere Fächer unterrichtet. In Griechenland wurde auch die höhere Bildung entwickelt, die allen offen stand, die Freizeit und Geld hatten. Das berühmteste zeitgenössische Beispiel war die Akademie, die circa 387 v. Chr. von Plato gegründet wurde.

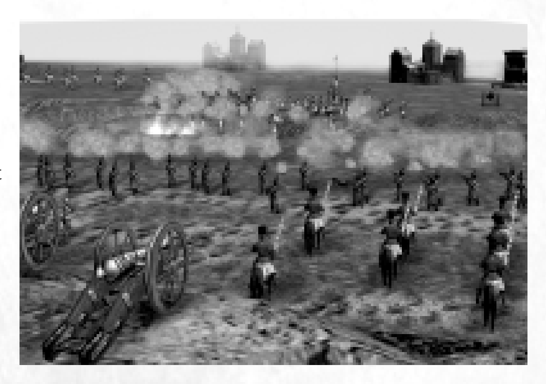
Kapitel V

Schnell-Einführung (Komplettlösung)

Wenn Sie EMPIRE EARTH gestartet haben und sich fragen: “Was soll ich als Erstes tun?”, empfehlen wir Ihnen die Übungs-Szenarien. (Die Übungs-Szenarien können über das “Einzelspieler”-Menü aufgerufen werden. Weitere Informationen dazu finden sich in Kapitel III.) Wenn Sie ein wenig Erfahrung mit Echtzeit-Strategie-Spielen haben und versuchen möchten, gleich in ein Zufallskarte-Spiel hineinzuspringen, vermittelt Ihnen dieses Kapitel einige Grundlagen von EMPIRE EARTH. Es bietet Ihnen auch einige Tipps und Vorschläge zum Aufbau Ihrer Zivilisation.

Klicken Sie im “Einzelspieler”-Menü den “Zufallskarte spielen”-Button an. Beginnen Sie eine Standard-Einzelspieler-Partie in der Vorzeit. Die Zahl der beteiligten Spieler sollte auf “2” gestellt sein (Sie und ein Computergegner). Stellen Sie die Kartengröße auf “Klein”, und vergewissern Sie sich, dass die Ressourcen auf “Standard – Hoch” gestellt sind, damit Sie am Anfang alles im Überfluss haben. Außerdem ist es sehr wichtig, den Schwierigkeitsgrad auf “Einfach” einzustellen, sonst kann es sein, dass der Computergegner in Ihrer Stadt einmarschiert, ehe Sie es sich versehen! Gönnen Sie sich für den Anfang 10 Bürger (oder bis zu 20, wenn Sie möchten), damit Sie gleich einen wirtschaftlichen Vorteil gegenüber dem Computerspieler haben, der mit lediglich 5 Bürgern anfängt. Bei allen anderen Spiel-Optionen können Sie die Standardeinstellungen übernehmen. Klicken Sie auf den “Starten”-Button, um das Spiel zu beginnen. Denken Sie daran, dass Sie dasselbe Spiel aus dem Optionen-Menü des Spiels neu starten können. (Klicken Sie den Button “Spiel-Optionen” an, oder drücken Sie F10.)

Bedenken Sie auch, dass EMPIRE EARTH ein Spiel mit vielen Möglichkeiten ist. Die Beschreibungen in diesem Kapitel können nicht alles erläutern, was Sie machen können. Betrachten Sie das Folgende lediglich als Einführung für alle, die ein wenig über die Grundlagen erfahren möchten. Wenn Sie nicht mit Echtzeit-Strategie-Spielen vertraut sind, schlagen wir Ihnen nochmals vor, dass Sie die Übungs-Szenarien durchspielen. Aber ganz gleich, wie Sie EMPIRE EARTH kennen lernen, es wird nicht lange dauern, bis Sie Städte bauen, Armeen befehligen und Ihr ruhmreiches Imperium vergrößern.



INFO: Erklärungen aller Spiel-Optionen finden Sie in Kapitel III. Kapitel IV erklärt die Steuerung und das Benutzer-Interface von EMPIRE EARTH. Es könnte nützlich sein, während dieser Einführung hin und wieder in Kapitel IV nachzulesen.

So wählen Sie eine Zivilisation

Wenn ein Spiel von EMPIRE EARTH beginnt, haben Sie 5 Minuten Zeit, sich zu entscheiden, welche Zivilisation Sie steuern möchten. Die blinkenden Krone-Buttons (Zivilisations-Auswahl) erinnern Sie daran, eine Zivilisation zu wählen. In einem normalen Spiel haben Sie genügend Zeit, sich ein bisschen umzusehen, bevor Sie sich für eine bestimmte Zivilisation entscheiden, aber für dieses Einführungsspiel können Sie jetzt jeden der blinkenden Buttons anklicken. Eine Liste erscheint. Wählen Sie “Babylon” an. Die Boni für die Zivilisation erscheinen in der linken Liste. Klicken Sie “OK”, um die Wahl Ihrer Zivilisation zu bestätigen und zum Spiel zurückzukehren.



HINWEIS: Bei Einzelspieler-Partien pausiert das Spiel, während Sie eine Zivilisation wählen.

Erkundung



Sie beginnen das Spiel mit Ihren Bürgern und einem Kapitol. Schwärze umgibt Ihren kleinen Stamm. Am Anfang eines Spiels ist es wichtig, dass Sie Ihre Umgebung erkunden. Die Welt – oder Karte – wird enthüllt, wenn Mitglieder Ihrer Zivilisation sie passieren. Sie können Ihre Bürger ein bisschen Aufklärung für sich betreiben lassen.

ANWEISUNGEN
Um einen Bürger zu bewegen, klicken (d.h. linksklicken) Sie auf den Bürger, und rechtsklicken Sie dann auf die Stelle der Karte, an die der Bürger gehen soll. Alle anderen Arten von Einheiten bewegen Sie auf dieselbe Weise. Um mehr als einen Bürger anzuwählen, klicken Sie auf die Karte und halten die Maustaste gedrückt, während Sie einen Rahmen um die Bürger (oder Einheiten) aufziehen, die Sie anwählen möchten. Alternativ können Sie auch die Umschalt-Taste der Tastatur gedrückt halten und die zusätzlichen Bürger anklicken.

Es wird immer nur ein kleiner Ausschnitt der gesamten Karte auf dem Bildschirm dargestellt. Schieben Sie den Mauszeiger zu einem der Bildschirmränder, um die Karte zu verschieben. Wenn Ihre Maus ein Rad hat, können Sie es drücken und gedrückt halten, während Sie die Maus bewegen, um die Karte zu verschieben. Außerdem können Sie das Mausrad benutzen, um auf der Karte herein- und herauszuzoomen (oder Sie benutzen die Tasten Ü und +).

TIPP: Benutzen Sie den Aktion-Button “Erkunden”, um die Karte automatisch zu erkunden. Wählen Sie einen Bürger aus, und klicken Sie auf den “Erkunden”-Button. Der Bürger wird automatisch Gegenden erkunden, in denen Sie noch nicht gewesen sind. Für Erkundungszwecke können Sie auch einen ”Spürhund” in Ihrem Kapitol erstellen, indem Sie auf den “Ausbilden”-Button des Spähers klicken und dem Späher dann die Aufgabe der Erkundung übertragen.

Nebel des Krieges

Sie werden feststellen, dass Gegenden der Welt, die Sie erkundet haben, auf dem Bildschirm sichtbar bleiben, auch wenn Sie dort keine Einheiten stationiert haben. Diese erkundeten Gebiete sind aber vom "Nebel des Krieges" eingehüllt, was verhindert, dass Sie Veränderungen in der Welt mitbekommen, wenn niemand da ist, der sie sehen könnte. Zum Beispiel könnte ein Gegner an einer Stelle, an der Sie schon gewesen sind, Bäume fällen oder ein Gebäude errichten. Sie werden diese Veränderungen erst sehen, wenn eine Ihrer Einheiten die Gegend wieder besucht.

Ressourcen

Zu Beginn des Spiels erkunden Sie die Gegend vor allem, um natürliche Ressourcen zu finden. Sie müssen mehrere Ressourcen sammeln, während Sie Ihre Zivilisation aufbauen, aber als Erstes sollten Sie Nahrung sammeln. Nahrung wird vorwiegend gebraucht, um neue Bürger und Militär-Einheiten zu produzieren, aber sie erfüllt auch andere wichtige Zwecke. Suchen Sie beim Erkunden nach wilder Vegetation und Tieren, die als Nahrungsquellen dienen.

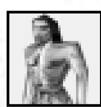
Wenn Sie eine Nahrungsquelle entdeckt haben, befehlen Sie einem oder mehreren Bürgern, sie zu sammeln. Bürger sammeln Pflanzen oder jagen ein Tier (je nach Nahrungsquelle) und tragen so viel Nahrung, wie sie können, zum Kapitol (oder der nächstgelegenen Abladestelle) zurück. Wenn sie ihre Ladung abgeliefert haben, kehren sie automatisch zu der Quelle zurück und sammeln weitere Nahrung.

ANWEISUNGEN
Damit ein Bürger Nahrung (oder eine andere Ressource) sammelt, klicken Sie erst auf den Bürger und rechtsklicken danach auf die Ressource. Um beispielsweise Gemüse zu sammeln, wählen Sie einen oder mehrere Bürger an und rechtsklicken dann auf das Ressourcengebiet. Beachten Sie, dass maximal 6 Bürger gleichzeitig an einem Vorkommen (oder in einer Mine) arbeiten können.

TIPP: Vorsicht bei der Jagd auf Tiere. Manche verteidigen sich, daher ist es am besten, wenn mehrere Bürger zusammen ein Tier jagen. In späteren Epochen können Sie Fischerboote bauen, um Fisch zu fangen, oder Bauernhöfe, um Feldfrüchte zu ernten.

Holz ist ebenfalls wichtig, da Ihre Bürger es benutzen, um Gebäude zu errichten. Suchen Sie beim Erkunden nach Bäumen, die Holz liefern. Wenn Sie einen Baum – oder einen ganzen Wald – finden, schicken Sie Bürger hin, um das Holz zu sammeln. Mit Holz verhält es sich wie mit Nahrung: Bürger werden so viel Holz fällen, wie sie tragen können, und es dann zu einer Abladestelle bringen. Wenn ein Baum vollständig verarbeitet ist, gehen die Bürger automatisch zu einem neuen Baum, wenn einer in der Nähe ist.

Bürger erstellen



Je mehr Bürger für Sie arbeiten, desto schneller können Sie Ressourcen einlagern oder andere Aufgaben, wie den Bau von Gebäuden, bewerkstelligen. Sie können Bürger in einem Kapitol oder Stadtzentrum erstellen. Zu Beginn des Spiels ist es gut, neue Bürger zu produzieren, so oft es Ihre Nahrungsmittelreserven zulassen, denn Ihre Zivilisation braucht viele Bürger. Erstellen Sie jetzt erst einmal vier neue Bürger für Ihre Zivilisation.

ANWEISUNGEN
Um einen B rger zu erstellen, klicken Sie erst auf Ihr Kapitol und dann auf den B rger -Button. Es erfordert etwas Zeit, einen B rger (oder eine andere Einheit) zu produzieren. Sie k nnen den Fortschritt der Produktion in der Einheiten-Anzeige des Kapitols verfolgen.

Um die restlichen drei B rger zu erstellen, klicken Sie noch dreimal auf den B rger -Button. Das nennt man Einheiten in eine Produktionsschlange einreihen . Die Zahl auf dem Button zeigt an, wie viele dieser Einheit sich in der Warteschlange befinden (ohne die, die gerade produziert wird). Wenn die neuen B rger in Ihrem Kapitol angekommen sind, schicken Sie sie an die Arbeit.

TIPP: Sie können Einheiten aus der Produktions-Warteschlange entfernen, indem Sie auf den “Ausbilden”-Button der Einheit rechtsklicken. Um die Einheit zu löschen, die gerade ausgebildet wird, rechtsklicken Sie auf die Fortschrittsanzeige.

Errichtung von Gebäuden

Bauen ist wichtig für das Wachstum Ihrer Zivilisation. Die Aufgabe, Gebäude zu errichten, fällt ebenfalls Ihren Bürgern zu. Wenn Sie Ihren Bürgern befehlen, etwas zu bauen, müssen Sie zuerst einen Bauplatz dafür wählen. Nachdem Sie sich für eine Stelle entschieden haben, wird auf der Karte ein Fundament angelegt, und die für das Gebäude erforderlichen Ressourcen werden von Ihrem Vorrat abgezogen. Der Bau eines Gebäudes beginnt jedoch erst, wenn mindestens ein Bürger die Baustelle erreicht hat.

Siedlungen



Eine Siedlung ist eine Abladestelle für alle Arten von Ressourcen. Wenn Sie eine Siedlung in der Nähe eines Ressourcengebiets bauen, können Sie die Geschwindigkeit steigern, mit der Ihre Bürger diese Ressource sammeln, weil sie nicht so weit gehen müssen, um ihre Last abzuliefern. Der Bau einer Siedlung ist auch der erste Schritt zum Bau eines Stadtzentrums und später eines Kapitols. Wählen Sie ein Ressourcengebiet, wie z.B. ein Waldstück, das nicht zu nahe an Ihrem Kapitol liegt, und bauen Sie dann eine Siedlung daneben.

ANWEISUNGEN
Um eine Siedlung (oder ein Gebäude) zu bauen, klicken Sie erst auf einen Bürger und dann auf den entsprechenden “Bauen”-Button – in diesem Fall den “Siedlung”-Button. Klicken Sie anschließend in der Karte auf die Stelle, an der das Gebäude gebaut werden soll. Das “Phantombild” des Gebäudes hilft Ihnen, die richtige Stelle zu finden. Grün bedeutet, dass das Gebäude hier errichtet werden kann. Unebenes Gelände oder hinderliche Objekte, wie z.B. Bäume, machen manche Gebiete für die Bebauung ungeeignet. Ist das Phantomgebäude rot gefärbt, bedeutet das, dass Sie hier nicht bauen können. Sie müssen sich dann eine andere Stelle für das Gebäude suchen.

INFO: Mehr Informationen über Siedlungen, Stadtzentren und Kapitole sowie deren Funktion finden Sie in Kapitel VII: “Stadt-Staaten”.

TIPP: Sobald Ihre Bürger die Siedlung gebaut haben, werden Sie feststellen, dass sie sofort am nächstgelegenen Ressourcengebiet zu sammeln beginnen (sie sammeln Holz, wenn Sie die Siedlung an einem Wald gebaut haben). Ist die Siedlung allerdings nicht nahe genug an einem Ressourcengebiet, wissen sie vielleicht nicht, was sie tun sollen, und warten darauf, dass Sie es ihnen sagen. Wählen Sie die müßigen Bürger aus, und rechtsklicken Sie auf die nächstgelegene Ressource. Da Sie einen konstanten Zustrom von Rohstoffen für Ihre Zivilisation sicherstellen möchten, ist es gut, wenn Sie müßige Bürger so schnell wie möglich wieder arbeiten lassen. Um müßige Bürger zu finden, können Sie auf den “Müßiger Bürger”-Button unter der Mini-Karte klicken.

Eine Armee ausbilden



Denken Sie stets daran, dass es Rivalen gibt, die nur auf eine Gelegenheit warten, Ihre Zivilisation zu erobern – in dieser Einführung ist der Computer Ihr Gegner. EMPIRE EARTH bietet viele Optionen, die Ihnen helfen, Ihre Zivilisation zu schützen. Zum Beispiel hilft Ihnen die Ausbildung von Militär-Einheiten, sich vor einem möglichen feindlichen Angriff zu schützen oder künftige eigene Offensiven vorzubereiten.



Das einzige Militärgebäude, das in der Vorzeit zur Verfügung steht, ist die Kaserne. In der Kaserne können Sie Keulenträger und Steinwerfer ausbilden. In späteren Epochen können Sie dort auch andere Infanterie-Einheiten ausbilden. Errichten Sie eine Kaserne in der Nähe Ihres Kapitols, und bilden Sie fünf Keulenträger aus.

ANWEISUNGEN
Lassen Sie Ihre B rger als Erstes eine Kaserne errichten, indem Sie ein paar B rger anw hlen und den Kaserne bauen -Button anklicken. Platzieren Sie die Kaserne dann auf der Karte. Wenn die Kaserne fertig ist, k nnen Sie Keulentr ger ausbilden. (Vergessen Sie nicht, Ihre B rger wieder an die Arbeit zu schicken!) Um f nf Keulentr ger auszubilden, klicken Sie die Kaserne an. Klicken Sie dann f nfmal auf den Keulentr ger ausbilden -Button (Sie k nnen auch die Umschalt-Taste gedr ckt halten und den Keulentr ger ausbilden -Button einmal anklicken). Die Ressourcen, die es kostet, einen Keulentr ger auszubilden, werden automatisch von Ihren Reserven abgezogen. Schon bald erscheinen nacheinander die Keulentr ger neben der Kaserne.

TIPP: Sie k nnen einen Sammelpunkt f r jedes Geb ude setzen, das Einheiten produziert. W hlen Sie einfach das Geb ude an, und klicken Sie dann auf den Button Sammelpunkt setzen . Danach links- oder rechtsklicken Sie in der Karte auf die Stelle, an die sich die Einheiten begeben sollen, nachdem sie produziert wurden (oder klicken Sie auf den Aktion abbrechen -Button, wenn Sie die Flagge doch nicht platzieren m chten.) Eine Flagge kennzeichnet den Sammelpunkt. Wenn Sie ein Produktionsgeb ude angew hlt haben, k nnen Sie auch alternativ dazu einfach auf die Karte rechtsklicken, um den Sammelpunkt zu setzen.

Einheiten verbessern



Keulenträger können, wie alle Militär-Einheiten, verbessert werden, damit sie im Kampf effektiver sind. Sie können dazu ihre Offensiv- und Defensiv-Fähigkeiten – wie etwa Angriffsstärke und Trefferpunkte – auf einer Eigenschaft-für-Eigenschaft-Basis erhöhen. Wenn Sie einen Keulenträger verbessern, erhalten alle Keulenträger diese Verbesserung (auch die, die Sie noch gar nicht ausgebildet haben). Verbessern Sie die Angriffsstärke Ihrer Keulenträger.

ANWEISUNGEN
Um alle Keulentr ger zu verbessern, klicken Sie auf einen der Keulentr ger, die Sie bereits ausgebildet haben. Klicken Sie im Einheiten-Verbesserungen -Bereich des Benutzer-Interface auf den Angriff -Button, um die Angriffsst rke um 1 zu erh hen. Nachdem die Verbesserung abgeschlossen ist, erh ht sich die Zahl hinter dem Plus-Zeichen (+), um zu zeigen, wie sehr sich die Eigenschaft verbessert hat. Verbesserungen kosten Ressourcen, die jedes Mal, wenn Sie eine F higkeit verbessern, von Ihren Reserven abgezogen werden.

HINWEIS: Militär-Einheiten haben viele verschiedene Eigenschaften, die Sie verbessern können. Welche Eigenschaften eine Einheit hat, hängt davon ab, um was für eine Einheit es sich handelt. Zum Beispiel können Sie die Waffenreichweite eines Keulenträgers nicht erhöhen, aber die Reichweite von Steinwerfern können Sie erhöhen. Alle Eigenschaften haben einen möglichen Maximalwert. Ist der Maximalwert erreicht, können Sie diese Eigenschaft nicht weiter verbessern. Darüber ist jedem Einheiten-Typ bei den Verbesserungen eine Obergrenze gesetzt. Wurde diese Obergrenze erreicht, sind keine Verbesserungen mehr möglich.

Moral



Sie können Ihre Streitkräfte auch auf eine andere Art stärker machen, nämlich indem Sie ihre Moral verbessern. Einheiten mit Moral sind zäher und daher im Kampf schwerer zu besiegen. Kapitole und Stadtzentren geben Ihren Truppen und Bürgern Moral, wenn Häuser um sie herum gebaut sind. Jedes vollendete Haus erhöht die allgemeine Moral um 1. Sie wird als Pünktchen in einem Ring um jede betroffene Einheit dargestellt. (In späteren Epochen können Sie Krieger-Helden erstellen, die der Truppe, die sie in den Kampf führen, Moral geben.) Bauen Sie zwei Häuser im Moral-Einflussbereich Ihres Kapitols.

ANWEISUNGEN
Wählen Sie zuerst Ihr Kapitol an. Sie werden feststellen, dass das Land ringsum “markiert” ist. Das zeigt seinen Einflussbereich an. Wählen Sie jetzt einen oder mehrere Bürger aus und klicken Sie auf den “Bauen”-Button für das Haus. Wählen Sie eine Stelle für das erste Haus, die innerhalb des markierten Bereichs liegt, den Sie gesehen haben. Wiederholen Sie den Vorgang für das zweite Haus, wenn das erste Haus fertig gestellt ist. Wenn das zweite Haus fertig ist, werden Sie feststellen, dass Einheiten im Einflussbereich Ihres Kapitols eine Moral von 2 haben, wie es die Pünktchen zeigen.



TIPP: Sie können mehrere Gebäude desselben Typs nacheinander bauen. Folgen Sie den obigen Anweisungen, und versuchen Sie diesmal, die Umschalt-Taste der Tastatur gedrückt zu halten, während Sie das erste Haus platzieren. Dann platzieren Sie das zweite Haus, ohne die Umschalt-Taste loszulassen. Auf diese Weise bauen die Bürger das erste und unmittelbar danach das zweite Haus. Wenn Sie gewollt hätten, hätten Sie bei gedrückter Umschalt-Taste weitere Häuser platzieren können – vorausgesetzt, Sie haben ausreichend Ressourcen für alle!

Die Offensive ergreifen

Nun haben Sie bereits eine Gruppe Keulenträger ausgebildet und damit die Möglichkeit, mit ihnen Ihre Feinde anzugreifen. Natürlich müssen Sie erst die Zivilisation Ihres Gegners finden, bevor Sie eine Offensive starten können. Zu Beginn hatten Sie ja Ihre Bürger die Region unmittelbar um Ihr Kapitol herum erkunden lassen. Nun wird es Zeit, die Karte weiter zu erforschen und feindliche Städte zu finden. Wählen Sie Ihr Kapitol an, und bilden Sie einen Spürhund aus. Wenn der Spürhund fertig ist, schicken Sie ihn auf die andere Seite der Karte, damit er nach Ihrem computergesteuerten Gegner sucht.

TIPP: Die Mini-Karte rechts unten am Bildschirm liefert Ihnen ein Luftbild der gesamten Karte, alle sichtbaren Einheiten, Bäume, Ressourcen, Wasser usw. eingeschlossen. Nur Gegenden, die Sie schon erkundet haben, sind sichtbar. Gebiete, die Sie noch nicht erkundet haben, erscheinen schwarz, genau wie auf der Hauptkarte. Sie können die Mini-Karte benutzen, um Einheiten weit weg zu schicken. Wählen Sie Ihren Späher an, und rechtsklicken Sie dann auf die Mini-Karte, um den Späher dorthin zu schicken. Wählen Sie einen Ort, den Sie noch nicht erkundet haben, um mehr von der Karte zu erkunden.

Wenn Sie die Stadt Ihres Rivalen gefunden haben, schicken Sie Ihre Keulenträger hin. Greifen Sie gegnerische Bürger an, um das Wirtschaftswachstum Ihres Gegners zu bremsen. Zerstören Sie Häuser, um die Moral der Verteidiger zu senken. Richten Sie so viel Schaden an, wie Sie können, aber passen Sie auf … ein gegnerischer Stoßtrupp könnte bereits zu Ihrem schutzlosen Dorf unterwegs sein!

ANWEISUNGEN
Um einen feindlichen Bürger oder ein Haus anzugreifen, wählen Sie einen oder mehrere Keulenträger an und rechtsklicken dann auf den Bürger oder das Haus. Ihre Keulenträger werden zu dem Ziel marschieren und angreifen. Wenn es ihnen gelingt, das Ziel zu zerstören, werden sie automatisch nach einem neuen Ziel in der unmittelbaren Umgebung suchen. Sie können jederzeit eingreifen, indem Sie ihre Kämpfer anwählen und ihnen neue Befehle geben.

Aufstieg in die nächste Epoche

Es ist zwar möglich, Ihre Feinde in der Vorzeit (oder in jeder anderen Epoche) zu besiegen, aber es könnte sich als vorteilhafter erweisen, Ihre Zivilisation erst in die nächste geschichtliche Epoche zu führen, die Steinzeit. Die Steinzeit ist ein höher entwickelter Zeitraum, der Ihrer wachsenden Zivilisation neue Entwicklungsmöglichkeiten bietet. Wenn Sie die erforderlichen Ressourcen gesammelt und mindestens zwei Gebäude errichtet haben (ausgenommen Häuser, Mauern, Türme und Silos), sind Sie bereit, den Fortschritt zur nächsten Epoche zu erforschen.

ANWEISUNGEN
Um in die Steinzeit vorzurücken, klicken Sie auf das Kapitol (oder ein Stadtzentrum). Klicken Sie dann auf den “Epoche – Steinzeit”-Button. Es wird eine kurze Zeit dauern, bis der Fortschritt erforscht wurde. Sie können den Fortschritt im Einheiten-Infobereich des Kapitols (oder des Stadtzentrums) im Benutzer-Interface sehen.

Ist der Erforschungsvorgang abgeschlossen, nehmen Ihre Bürger und einige Gebäude-Typen ihre Steinzeit-Gestalt an. In der Steinzeit stehen Ihrer Zivilisation neue Gebäude, Technologien und Einheiten zur Verfügung. Es liegt an Ihnen zu entscheiden, wie Sie sie am besten nutzen.

Erforschung von Technologien

Eine Möglichkeit, Ihre aufblühende Zivilisation weiter zu verbessern, besteht darin, Technologie zu erforschen. Technologien umfassen in EMPIRE EARTH alle individuellen technologischen, sozialen und wissenschaftlichen Verbesserungen, die Sie erforschen können. Jede geschichtliche Epoche besitzt eine spezielle Reihe von Technologien, die mit ihr assoziiert werden. Sie erforschen diese Technologien in bestimmten Gebäuden wie einem Kapitol, einem Tempel oder einer Universität.

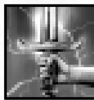


Zum Beispiel können Sie in der Steinzeit die “Werkzeuge mit Stiel” entweder in einem Kapitol oder in einem Stadtzentrum erforschen. Die frühen Menschen fanden heraus, dass jeder Schlag mit einem Werkzeug wirkungsvoller wurde, wenn sie dieses Werkzeug am Ende eines Stiels befestigten. Diese Technologie hatte viele Anwendungsmöglichkeiten, unter anderem machte sie es leichter, Stein zu brechen und zu sammeln. Wenn Sie in EMPIRE EARTH “Werkzeuge mit Stiel” erkunden, macht dies das Steinesammeln effektiver. Gut, es erfordert Zeit und kostet Ressourcen, Forschungen zu betreiben, aber die potenziellen Vorzüge rechtfertigen den Preis.

ANWEISUNGEN
Um die Technologie der “Werkzeuge mit Stiel” zu erforschen, klicken Sie erst auf das Kapitol und danach auf den “Erforschen”-Button für “Werkzeuge mit Stiel”. Wenn die Erforschung abgeschlossen ist, werden Ihre Bürger Steine mit verbesserter Effizienz sammeln.

TIPP: Da Sie wahrscheinlich nicht alle in EMPIRE EARTH verfügbaren Technologien in einem einzigen Spiel erkunden können, sollten Sie die Technologien erforschen, die am besten zu Ihrer Strategie passen. Das Faltblatt “Technologie-Baum” ist sehr nützlich als Schnellreferenz. Halten Sie es beim Spielen immer griffbereit.

Aufwertung von Einheiten



Neue Zeitabschnitte bringen auch neue Typen von Einheiten mit sich. Im Lauf Ihrer Entwicklung durch die Epochen werden ältere Typen von Militär-Einheiten unwirksamer im Vergleich zu zeitgenössischen Einheiten. Eine Option, die Ihnen zur Verfügung steht, ist die Aufwertung von Einheiten. Aufwerten erlaubt Ihnen, Ihre älteren Einheiten zu modernisieren, damit Ihre Streitkräfte stets auf dem neuesten Stand sind. Zum Beispiel können Sie in der Kupferzeit alle Keulenträger zu mächtigeren Streitkolbenträgern aufwerten. Es gibt in EMPIRE EARTH viele Wege der Aufwertung, wobei sich im Lauf der Zeit für Ihre Zivilisation neue Linien bilden und alte zu Ende gehen werden.

ANWEISUNGEN
Rücken Sie in die Kupferzeit vor – dazu müssen Sie zwei weitere Gebäude bauen und die erforderlichen Ressourcen sammeln. Gehen Sie dann zur Kaserne. Dort werden Sie den “Aufwertung”-Button über dem “Keulenträger ausbilden”-Button sehen. Klicken Sie diesen “Aufwertung”-Button an, und alle Ihre Keulenträger werden zu Streitkolbenträgern aufgewertet. Der “Keulenträger ausbilden”-Button wird durch einen “Streitkolbenträger ausbilden”-Button ersetzt, sodass Sie neue Streitkolbenträger ausbilden können.

HINWEIS: Beim Aufwerten von Einheiten bleiben alle Verbesserungen der früheren Einheiten erhalten. So werden Sie z.B. feststellen, dass Ihre Streitkolbenträger die verbesserte Angriffsstärke noch besitzen, die Sie Ihren alten Keulenträgern gegeben haben.

Ein Spiel gewinnen

In EMPIRE EARTH gibt es viele Strategien und Wege zum Sieg, die hier nicht alle einzeln behandelt werden können. Sie können eine riesige Armee aufbauen und Ihre Feinde unterwerfen, Weltwunder bauen, verheerende Katastrophen über feindliche Städte bringen oder die Bevölkerung eines Gegners mit Priestern bekehren. Sie entscheiden, wie Sie spielen und gewinnen möchten.

INFO: In Kapitel III finden Sie mehr Informationen darüber, wie man ein Spiel gewinnt oder verliert. Um ein fertiges Spiel zu beenden, klicken Sie auf “Dieses Spiel beenden” im “Spiel-Optionen”-Menü. Dann können Sie sich die Spiel-Statistiken ansehen.



Frühes Mittelalter (0 – 900 n. Chr.)

Nicht lange nachdem Eisen Bronze abgelöst hatte, erlebte die frühe Zivilisation einen Höhepunkt mit dem unvergleichlichen römischen Imperium. Als das Imperium schließlich zusammenbrach, folgte das so genannte “dunkle Zeitalter”, das frühe Mittelalter. Es gibt viele Gründe für den Niedergang und den Fall von Rom, in erster Linie waren es die Niederlagen gegen die so genannten Barbarenstämme. 378 n. Chr. schlugen Reiter der Goten die Römer in der Schlacht von Adrianopel – die künftige Vorherrschaft der Kavallerie warf hier ihre Schatten voraus. Die Stadt Rom selbst wurde 410 n. Chr. von den Westgoten erobert.

Nach dem Zusammenbruch von Rom existierten versprengte Teile der Zivilisation weiter, am bemerkenswertesten war das Byzantinische oder “Oströmische” Reich. Seine Hauptstadt Konstantinopel wurde 330 n. Chr. vom römischen Imperator Konstantin gegründet, der auch das Christentum in der römischen Welt legitimierte. Das Oströmische Reich blühte und gedieh noch rund 1.000 Jahre nach dem Untergang seines westlichen Gegenstücks und wurde zu einer eigenständigen Macht. Byzantinische Kriegsschiffe waren prachtvolle Boote, die neueste Technologien bei Takelage und Bewaffnung verwendeten, etwa das Lateinersegel und Ballisten, die Geschosse Hunderte von Metern weit schleudern konnten. Zu Lande bildete nach dem achten Jahrhundert der “Kataphrakt”, ein schwer bewaffneter und gepanzerter Kavallerist, das Herz der byzantinischen Armee.

Die Imperatoren in Konstantinopel wollten die volle Herrschaft über das zersplitterte Westreich wiedererlangen – und versuchten dies sogar tatsächlich. Aber immer tiefere religiöse Differenzen führten dazu, dass sich die römisch-katholische Kirche der Wiedervereinigung widersetzte. 800 n. Chr., nachdem der Frankenkönig Karl der Große Westeuropa übernommen hatte, krönte Papst Leo III. ihn zum neuen römischen Kaiser, freilich vorwiegend, um Rom vor den Byzantinern zu schützen. Die östlich-orthodoxe und die römisch-katholische Kirche sind bis zum heutigen Tag getrennt.

Kapitel VI
So erweitern Sie Ihre Zivilisation

Es ist keine leichte Aufgabe, aus einen kleinen Stamm ein Imperium zu machen. Dafür sind ausgeprägte Führungsqualitäten, Organisationstalent und jede Menge harte Arbeit erforderlich. Lebenswichtige Ressourcen müssen im Land erschlossen werden. Städte müssen errichtet und verwaltet werden. Und die Bedürfnisse der Gesellschaft müssen immer im Auge behalten werden. Ein Produktionsengpass oder ein Fehler bei der Bevölkerungsplanung, der nicht rechtzeitig beseitigt wird, kann den Entwicklungsprozess einer Zivilisation verlangsamen … und sie anfällig für die Eroberung durch einen aufmerksameren Rivalen werden lassen.

Bürger

Eine Zivilisation und deren Bürger sind ein- und dasselbe. Üblicherweise wird der Name der Zivilisation daher auch von den dort lebenden Menschen entlehnt. Das Römische Reich wurde von Römern bewohnt, auch wenn nicht alle direkt aus Rom kamen. Trotzdem waren aber nicht alle im Römischen Reich auch Bürger.

Das Konzept der Bürgerschaft entwickelte sich zuerst in den Stadtstaaten des antiken Griechenland. Bürger der Antike bildeten üblicherweise einen Personenkreis, zu dem generell keine Frauen, Kinder, Sklaven, Angehörige fremder Länder und diverse andere Gruppen gehörten. Heute wird der Begriff der Bürgerschaft viel weiter gefasst. Gewöhnlich wird sie mittlerweile als Geburtsrecht verliehen.

Bei EMPIRE EARTH bilden die Bürger – sowohl Frauen als auch Männer – das Herzstück Ihrer Zivilisation. Sie sind Ihre Arbeitskräfte, die all jene Aufgaben verrichten, ohne die eine Weiterentwicklung Ihres bescheidenen Dorfes zu einem mächtigen Reich nicht möglich wäre. Obwohl Bürger eigentlich Zivilisten sind, können sie sogar in Kämpfen eingesetzt werden, falls dies notwendig ist.

Sie beginnen ein Zufallskarten-Spiel bei EMPIRE EARTH mit einigen Bürgern und einem Kapitol. Neue Bürger können in jedem Kapitol und Stadtzentrum produziert werden. Dazu sind einmalige “Kosten” in Form von Nahrungsmitteln für jeden Bürger zu erbringen. Die Kosten werden automatisch von Ihren Nahrungsmittelvorräten abgezogen. Neue Bürger erscheinen am Kapitol oder im Stadtzentrum. Sie sind sofort bereit, ihre Tätigkeit aufzunehmen.

Ihre zivile Arbeiterschaft

Ihre Bürger sind gute Arbeiter, die gewissenhaft jede Tätigkeit zu Ende bringen, die Sie ihnen zugewiesen haben. Sobald sie fertig sind, suchen sie sogar nach einer in der Nähe gelegenen Stätte, an der sie ihre Arbeit fortsetzen können. Bürger, die nichts zu tun haben, langweilen sich schnell und sind unruhig, bis sie wieder eine neue Aufgabe zugewiesen bekommen.

TIPP: Sie können einer Aufgabe auch mehrere Arbeitskräfte zuweisen (außer der Bewirtschaftung eines einzelnen Bauernhofs). So können Sie z.B. den Bau eines Gebäudes mehreren Bürgern zuweisen. Beachten Sie bitte, dass bis zu sechs Bürger gleichzeitig an einer einzigen Nahrungsmittelquelle oder Mine beschäftigt sein können.

Ressourcen sammeln

Die Erde ist reich an Rohstoffen. Historisch betrachtet haben diese natürlich vorkommenden Ressourcen schon immer die Bedürfnisse der Menschheit befriedigt – die Spanne reicht von Grundnahrungsmitteln über Baumaterialien bis hin zu Energie. Tatsächlich hat erst die Ausbeutung dieser Rohstoffe den kontinuierlichen Aufstieg der menschlichen Zivilisation ermöglicht.

Die Hauptaufgabe Ihrer Bürger besteht darin, natürliche Rohstoffe zu sammeln, die für das Wachstum Ihrer Zivilisation lebenswichtig sind. Sie benötigen diese Rohstoffe, um Gebäude zu errichten, neue Technologien zu erforschen, die Bevölkerungszahl zu steigern, Armeen auszuheben und vieles mehr. Bei EMPIRE EARTH gibt es fünf verschiedene Rohstoffe: Nahrungsmittel, Holz, Stein, Gold und Eisen. Genau wie in der realen Geschichte hängt die Bedeutung jedes einzelnen Rohstoffs von den unmittelbaren Bedürfnissen Ihrer Zivilisation ab.

Die Bürger sammeln so viel von einem Rohstoff, wie sie tragen können, und bringen ihre Last dann zur nächsten Abladestelle (eine Siedlung, ein Stadtzentrum oder ein Kapitol). Anschließend kehren sie automatisch zu der Rohstoffquelle zurück, um mehr zu sammeln. Bürger stellen ihre Sammeltätigkeit nur ein, wenn ihnen dies befohlen wird, wenn sie angegriffen werden oder wenn die Rohstoffe zur Neige gehen und keine weiteren Rohstoffquellen in der Nähe sind.

HINWEIS: Es spielt keine Rolle, wo Rohstoffe abgeladen werden, da sie automatisch in den Rohstoffvorrat Ihrer Zivilisation übergehen und überall verwendet werden können, wo sie benötigt werden. Wenn Sie sehen möchten, welche Menge eines bestimmten Rohstoffs Ihrer Zivilisation momentan zur Verfügung steht, werfen Sie einen Blick auf die Ressourcen-Inventar-Leiste unten am Bildschirm.

TIPP: Je mehr Bürger innerhalb einer Siedlung, eines Stadtzentrums oder eines Kapitols arbeiten, desto größer ist der wirtschaftliche Bonus, den Sie für das Abladen von Stein, Gold oder Eisen in diesem Gebäude erhalten. Sie können auch Silos mit Bürgern besetzen, um die landwirtschaftliche Produktion zu steigern. Weitere Details hierzu finden Sie in Kapitel VII.

Nahrungsmittel sammeln

Nahrung ist der grundlegendste Rohstoff der Menschen, da er für unser Überleben wesentlich ist. Vor langer Zeit war Nahrung gleichbedeutend mit Macht. Wer die Kontrolle über Nahrungsmittelquellen besaß, entwickelte sich weiter, während die anderen, die keine hatten, dazu tendierten, langsam auszusterben. Heute ist Nahrung nur einer von vielen Rohstoffen, die für jede moderne Nation entscheidend sind.

Bei EMPIRE EARTH ist Nahrung für die kontinuierliche Entwicklung Ihrer Zivilisation unerlässlich. Daher gibt es mehrere Möglichkeiten, wie Nahrungsmittel beschafft werden können. Ihre Bürger können sammeln, jagen und Landwirtschaft betreiben. Sie können auch Fischerboote bauen, um im Meer Fische zu fangen.

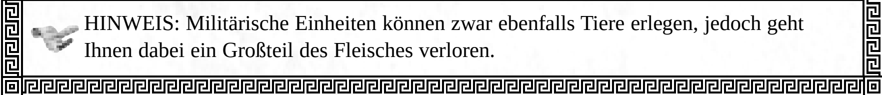
Sammeln und jagen

Die frühen Nomadenstämme waren zugleich Jäger und Sammler. Die Beherrschung beider Methoden der Nahrungsmittelbeschaffung erweiterte die Bandbreite der möglichen Nahrungsquellen erheblich. Das zu sammeln, was die Natur bot, war ein Überbleibsel der primitiveren Vorfahren. Der Speisezettel der frühzeitlichen Menschen bestand hauptsächlich aus wilden Beeren, Körnern, Früchten, Wurzeln und anderen Pflanzen.

Die Jagd hatte wahrscheinlich einen ähnlichen Ursprung. Es gibt Hinweise, dass sich unsere Vorfahren von Aas ernährten, indem sie die Überreste der Mahlzeiten von geschickteren Raubtieren ausnutzten. Als die Menschen später in der Lage waren, Steinwerkzeuge und Waffen – und natürlich auch ihre Intelligenz – zu nutzen, entwickelten auch sie sich zu sehr erfolgreichen Jägern. Aber trotz solcher Fortschritte waren einige Tiere immer noch gefährlich. Um die Risiken zu reduzieren und die Erfolgschancen zu erhöhen, schlossen sich Individuen zu Jagdgruppen zusammen.



Die Bürger bei EMPIRE EARTH können sowohl essbare Pflanzen sammeln als auch wilde Tiere jagen. Bei der Jagd werden Ihre Bürger versuchen, ein Tier zu töten und es dann zu Fleisch zu verarbeiten. Einige Tiere lassen sich jedoch nicht kampflos erlegen. Ihre Bürger sammeln kein verdorbenes Fleisch, daher sollten Sie die Kadaver nicht zu lange herumliegen lassen.



HINWEIS: Militärische Einheiten können zwar ebenfalls Tiere erlegen, jedoch geht Ihnen dabei ein Großteil des Fleisches verloren.

Landwirtschaft

Die Kenntnis der Landwirtschaft breitete sich etwa ab dem 8. Jahrtausend v. Chr. langsam vom Mittleren Osten und Griechenland her aus. So war Landwirtschaft erst zu Beginn der Bronzezeit im gesamten Europa verbreitet. Durch technologische und praktische Verbesserungen in den nachfolgenden Jahrhunderten wurde die Landwirtschaft noch produktiver.

Ab dem Beginn der Kupferzeit können Ihre Bürger Bauernhöfe errichten und bewirtschaften, um Nahrungsmittel zu ernten. Bauernhöfe können nur in der Nähe eines Silos errichtet werden, daher müssen Sie zunächst ein Silo bauen. Auf einem Bauernhof kann immer nur ein einzelner Bürger Nahrungsmittel produzieren. Der Bauer trägt die Ernte in regelmäßigen Abständen zum Silo, wo sie dem Nahrungsmittelvorrat zugeführt wird, und kehrt dann wieder an die Arbeit zurück. Ein Bauernhof produziert ständig Nahrungsmittel, es sei denn, er wird von Ihnen entfernt oder durch einen Gegner zerstört.

TIPP: Wenn ein Bauer getötet wird oder fortgeht, können Sie dem Bauernhof einen neuen Bürger zuweisen, indem Sie zunächst den Bürger anwählen und dann auf den Bauernhof rechtsklicken. Wenn ein Bauernhof zerstört wurde, müssen Sie den “Bauernhof wieder aufbauen”-Button des zugehörigen Silos anklicken, um den Hof neu aufzubauen.

Fischfang

Die Entwicklung seetauglicher Schiffe öffnete den Menschen der Frühzeit in Bezug auf den Fischfang ganz neue Perspektiven. Die Boote ermöglichten es den Fischern, zu den Fischgründen hinauszusegeln, anstatt darauf warten zu müssen, bis die Fische zu ihnen an die Küsten kamen. Dadurch wurde die Wahrscheinlichkeit eines guten Fangs erheblich verbessert.

Bei EMPIRE EARTH wird der Fischfang ab der Steinzeit zu einer Möglichkeit der Nahrungsmittelbeschaffung. Um Fischfang zu betreiben, müssen Sie in einem Dock Fischerboote produzieren. Also … müssen Sie zuerst ein Dock bauen. Ihre Fischerboote deponieren den Fang automatisch im nächsten Dock, das zu Ihrer Zivilisation gehört.

Holzgewinnung

Holz war lange Zeit das beliebteste Baumaterial der Menschheit. Es wurde benutzt, um daraus Schiffe, Gebäude und Werkzeuge herzustellen. Darüber hinaus diente es dem Feuermachen und unzähligen anderen Verwendungszwecken. Bäume wurden auch gefällt, um Ackerland zu roden. Die Rodungen erreichten in manchen Gebieten solche Ausmaße, dass sogar Wiederaufforstungsmaßnahmen ergriffen werden mussten. Im 16. Jahrhundert teilten die deutschen Länder bewaldete Gebiete in unterschiedliche Bereiche auf, die sie sorgfältig verwalteten. Wenn ein Bereich gerodet worden war, wurde er gewissenhaft wieder aufgeforstet, um eine kontinuierliche Holzversorgung sicherzustellen. Diese Unternehmungen gehören zu den frühesten Beispielen für moderne Forstwirtschaft.

Wie auch in der realen Welt sammeln Ihre Bürger Holz, indem sie Bäume fällen. Sobald ein Baum verarbeitet wurde, wenden sich die Bürger automatisch dem nächsten zu (sofern einer in der Nähe ist).

Bergbau

Die Menschen waren zunächst damit zufrieden, die Erdoberfläche nach nützlichem Gestein und Mineralien zu durchstöbern, stellten jedoch schließlich fest, dass sich manche Vorkommen bis tief unter die Erde erstreckten. Mit der Zeit lernten die Menschen, Mineralien aus dem Boden zu graben und sie sogar von dem Gestein zu trennen, das sie nicht benötigten. Manchmal waren sie jedoch auch an dem Gestein selbst interessiert.

Bei EMPIRE EARTH können die Bürger Stein, Gold und Eisenerz abbauen. In einer Mine können bis zu sechs Bergleute gleichzeitig beschäftigt sein, und die Minen verfügen über ein unerschöpfliches Rohstoffvorkommen.

Stein

Seit der Erfindung der ersten Steinwerkzeuge vor mehr als einer Million Jahren haben die Menschen Stein genutzt. Seit damals liegt der primäre Verwendungszweck darin, etwas daraus zu bauen – viele der größten historischen Bauwerke der Welt bestehen aus Stein. Für Mauern und Befestigungsanlagen wurden massenhaft Steine verwendet. Der Hadrianswall bildete die nördlichste Grenze des Römischen Reichs und trennte dessen Zivilisation von den sogenannten "Barbaren", die auf der anderen Seite lebten. Nachdem der Hadrianswall von den Römern aufgegeben wurde, als sie Britannien im 5. Jahrhundert n. Chr. verließen, bedienten sich die Einheimischen daraus regelmäßig mit Steinen für ihre eigenen Bauvorhaben.

Gold

Die Schönheit, Geschmeidigkeit und relative Seltenheit des Goldes haben es zu einem der begehrtesten Dinge der Geschichte gemacht. In der frühen Geschichte der Menschheit wurde Gold fast ausschließlich für Schmuck und dekorative Zwecke verwendet. Aber Griechenland, Rom, Byzanz und andere Zivilisationen benutzten Gold (neben anderen Metallen) auch als Zahlungsmittel. In moderneren Zeiten diente es sogar als internationales Tauschmittel und zur Stützung der Landeswährungen.

Eisen

Im Verlauf der Geschichte haben die Zivilisationen eine Vielzahl von Metallen zu schätzen gelernt, doch kein Metall war beliebter als Eisen. Eisen wurde zu Werkzeugen, Waffen und Rüstungen verarbeitet und fand im Maschinenbau Verwendung. Eisen wird in Form von Erz aus dem Boden gefördert. Das Erz wird anschließend weiterverarbeitet, um das Eisen von anderen nicht benötigten Materialien zu trennen. Heute wird Eisen hauptsächlich für die Herstellung von Stahl verwendet, das durch die Veredelung von Eisen mit Kohlenstoff entsteht (der Kohlenstoffanteil beträgt bis zu 2%). Dank des reichlich vorkommenden Eisens, der relativ niedrigen Produktionskosten und der günstigen mechanischen Eigenschaften wurde Stahl im 20. Jahrhundert eines der am häufigsten verwendeten Bau- und Fabrikationsmaterialien.



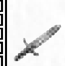
Bau und Reparatur

Immer wieder haben sich visionäre Architekten, talentierte Kunsthandwerker und Gruppen von Arbeitern zusammengeschlossen, um mit Hilfe ihrer vereinten Fähigkeiten gewaltige Bauwerke zu errichten, die für alle Zeiten Zeugnis für ihre Leistungen und den Einfallsreichtum der Menschheit ablegen sollten. Der Parthenon in Athen, das Pantheon von Rom, die Pyramiden Ägyptens – diese erstaunlichen Überbleibsel der Antike sind in der ganzen Welt bekannt und versetzen die Besucher auch heute noch in Erstaunen.

Und doch machen diese Bauwerke nur einen winzig kleinen Teil unter den vielen aus, die im Lauf der Menschheitsgeschichte entstanden. Die meisten waren allerdings sehr viel weniger bemerkenswert oder dauerhaft. Es waren einfache Wohnungen, unbedeutende Kultstätten, Ausbildungslager für Krieger, Lehrsäle und Mauern, die Eindringlinge fernhielten.
Diese gewöhnlichen Gebäude mögen zwar nicht besonders eindrucksvoll gewirkt haben, waren für die Menschen, die sie errichteten, jedoch lebenswichtig.



Um Ihre Zivilisation zu entwickeln und zu verbessern, können Ihre Bürger alle Arten von Gebäuden, von Häusern und Siedlungen bis hin zu Weltwundern, errichten. Sie können auch Türme, Mauern, Tore und in späteren Epochen sogar Flugabwehrgeschütze bauen. (Der Einfachheit halber wird allgemein der Begriff “Gebäude” benutzt, wenn es um die Dinge geht, die ein Bürger bauen kann.) Bürger können beschädigte Gebäude auch reparieren.



TIPP: Sowohl der Bau als auch die Reparatur erfordern Zeit. Sie können die Vorgänge jedoch beschleunigen, indem Sie eine Aufgabe mehreren Bürgern zuweisen.

Errichtung von Gebäuden

Ihre Bürger sind zugleich Architekten, Kunsthandwerker und Arbeiter. Sobald Sie ihnen mitgeteilt haben, welche Art Gebäude sie wo errichten sollen, führen sie die Bauvorhaben von der Grundsteinlegung bis zum Ende durch. Wenn Sie einen Bauplatz ausgewählt haben, wird ein Fundament für das Gebäude gelegt (dieses anfängliche Fundament ist für Ihre Gegner nicht sichtbar). Der Bau eines Gebäudes beginnt jedoch erst, wenn mindestens ein Bürger die Baustelle erreicht hat. Die für den Bau des Gebäudes notwendigen Materialien werden Ihren Vorräten entnommen, nachdem das Fundament platziert wurde.

TIPP: Wenn Sie das Gebäude doch nicht bauen möchten und das Fundament entfernen, bevor mit dem Bau begonnen wurde, erhalten Sie die Rohstoffe dafür zurück. Wenn Sie das Gebäude jedoch entfernen, während es bereits gebaut wird, erhalten Sie nur einen Teil der Ressourcen dafür zurück.

INFO: Eine vollständige Liste aller Gebäude und deren Funktionen finden Sie in Kapitel XIII. Wunder werden in Kapitel XII beschrieben. Zusätzliche Informationen zu Mauern, Türmen, Toren und Flugabwehrgeschützen finden Sie in Kapitel VII. Kapitel IV enthält weitere Informationen über den Beginn eines Bauprojekts.

Reparatur von Gebäuden

Die Geschichte hat immer wieder gezeigt, wie anfällig Gebäude gegenüber den Verwüstungen durch Krieg sind. Glücklicherweise sind Ihre Bürger talentiert genug, sodass sie Schäden an Gebäuden selbst beheben können, sogar wenn diese kurz vor der vollständigen Zerstörung stehen. Für Reparaturen ist Material erforderlich. Während Sie Reparaturen durchführen, werden daher Ressourcen aus Ihren Vorräten abgezogen. Die Arbeiter führend die Reparatur so lange durch, bis alle Schäden beseitigt sind oder die erforderlichen Rohstoffe ausgehen.

TIPP: Bei EMPIRE EARTH können Bürger keine militärische Einheiten wie Panzer und Belagerungswaffen reparieren. Krankenhäuser und Ärzte können jedoch die Mannschaften behandeln, die diese militärischen Waffen bedienen, während die Mannschaften gleichzeitig ihre Ausrüstung reparieren können.

So können Sie Ihre Bürger positiv verändern



Einige Technologien hatten einen positiven Einfluss auf das Leben der einfachen Menschen. Sie halfen ihnen bei ihren täglichen Verrichtungen und steigerten die allgemeine Lebensqualität. Indem Sie in Technologien investieren, die Ihren Bürgern Nutzen bringen, können Sie Ihre Zivilisation weiterentwickeln, da Ihre Bürger dadurch kräftiger und produktiver werden. In der Kupferzeit können Sie im Krankenhaus beispielsweise Naturarzneien erforschen, um die Gesundheit und die Angriffsstärke Ihrer Bürger zu verbessern.

Bevölkerung

Es wird geschätzt, dass vor der umfassenden Einführung der Landwirtschaft nur zwischen 5 bis 10 Millionen Menschen auf der Erde lebten. Im Jahre 1 nach Christus, einige tausend Jahre später, war die Bevölkerungszahl weltweit auf etwa 300 Millionen angewachsen. Da mehr Menschen in die Städte strömten, stiegen auch die Zahlen der Todesopfer, die durch Unwissenheit über sanitäre Einrichtungen, persönliche Hygiene und andere grundlegende Fragen der Gesundheit verursacht wurden. Kriege und Seuchen wie die Pest forderten ebenfalls ihren Tribut. Als Ergebnis davon stieg die Zahl der Weltbevölkerung langsamer an, und 17 Jahrhunderte später zu Beginn des Industrie-Zeitalters war die 800-Millionen-Grenze erst knapp erreicht.

Nach der industriellen Revolution war ein erst langsamer, dann immer schnellerer Rückgang der Sterblichkeitsrate zu verzeichnen, der mehrere Ursachen hatte: Dazu gehören Verbesserungen des Gesundheitswesens, der Ernährung und der hygienischen Verhältnisse (auch wenn Kriege, Krankheiten und Naturkatastrophen diese Fortschritte teilweise wieder etwas minderten). Die Bevölkerungszahl explodierte und hatte um 1930 schon 2 Milliarden erreicht, 2000 waren es über 6 Milliarden, 2100 fast 22 Milliarden.

An der Wende zum 22. Jahrhundert hatte die Industrialisierung große Teile der Welt erreicht. Das Bevölkerungswachstum verlangsamte sich global gesehen, ähnlich wie bei den Industrienationen des 20. Jahrhunderts. Darüber hinaus wurde eine Hand voll Menschen auf die ersten Kolonien auf Mond und Mars entsandt. Um 2200 belief sich die Bevölkerungszahl der Erde auf fast 52 Milliarden Menschen.

Bei EMPIRE EARTH setzt sich die Bevölkerungszahl aus der Summe aller Ihrer Individuen und Militärwaffen zusammen. Da sämtliche Menschen und Waffen, die zu Ihrer Bevölkerung beitragen, in Gebäuden produziert werden, hängt Ihr Bevölkerungswachstum von der Anzahl Ihrer Produktionsgebäude und deren Produktionsrate ab. Auf diese Weise haben Sie die vollständige Kontrolle darüber, wie schnell Ihre Bevölkerung wächst.



Welche Faktoren bestimmen die Bevölkerungszahl?

Ihre Bevölkerungszahl setzt sich aus der Gesamtzahl aller Individuen zusammen, die in Ihrer Zivilisation beheimatet sind. Jede von Ihnen produzierte Einheit – Bürger, Militär-Personal und -Waffen, Helden, Priester, Propheten, Fischerboote usw. – trägt zur Bevölkerungszahl bei. (Die meisten Einheiten erhöhen Ihre Bevölkerung um eins, einige jedoch auch um mehrere Punkte – Kavallerie-Einheiten erhöhen sie z.B. um zwei.) Gebäude einschließlich Türmen tragen nicht zu Ihrer Bevölkerungszahl bei. Feindliche Einheiten, die Sie mit Hilfe eines Priesters bekehren (oder feindliche Cyborgs, die Sie übernehmen), erhöhen Ihre Bevölkerungszahl ebenfalls.

Bevölkerungsgrenzen

Ihre Bevölkerungszahl wird durch bestimmte Regeln begrenzt, die darauf basieren, wie viele Menschen gleichzeitig auf der Erde leben können. Bei EMPIRE EARTH wird die Obergrenze der Bevölkerung “Bevölkerungsgrenze” genannt.

Jedes Szenario besitzt eine eigene Bevölkerungsgrenze. Bei Zufallskarten-Spielen hängen die Bevölkerungsgrenzen von der Bevölkerungsgrenze der gesamten Welt (“Einheiten-Grenze des Spiels” genannt) und der Gesamtzahl der Mitspieler ab, die jeweils vor Spielbeginn festgelegt wird. Die Einheiten-Grenze des Spiels wird gleichmäßig zwischen allen Spielern geteilt, sodass die Bevölkerungsgrenzen aller Spieler gleich hoch sind. Wenn die Einheiten-Grenze des Spiels beispielsweise auf 800 gesetzt ist und vier Spieler beteiligt sind, kann jeder Spieler maximal 200 Einheiten erstellen. Dies ist die Bevölkerungsgrenze für jeden Spieler.

HINWEIS: Ihre aktuelle Bevölkerungszahl und Ihre Bevölkerungsgrenze werden ganz rechts auf der Rohstoffanzeige unten am Bildschirm dargestellt – beispielsweise bedeutet “25/200”, dass Sie momentan eine Bevölkerungszahl von 25 bei einer Bevölkerungsgrenze von 200 möglichen Einheiten haben. Es ist zwar möglich, dass Ihre Bevölkerungszahl leicht über diese Grenze hinaus anwächst, jedoch können Sie keine weiteren Einheiten produzieren, wenn Ihre Bevölkerungszahl größer oder gleich der Bevölkerungsgrenze ist.

TIPP: Bestimmte Technologien, die im Krankenhaus erforscht werden können, erhöhen Ihre Bevölkerungsgrenze. Durch die Errichtung des Kolosseum-Wunders erhöhen Sie ebenfalls Ihre Bevölkerungsgrenze, während Sie gleichzeitig die Ihrer Gegner verringern.

Technologischer Fortschritt

Das Römische Reich war die beherrschende Zivilisation jener Zeit, die sich jedoch mit keiner der heutigen Weltmächte militärisch oder ökonomisch vergleichen könnte. Wenn man aber zwei rivalisierende Zivilisationen derselben Ära betrachtet, stellt sich eine Frage: Wie kommt es, dass ein technologischer, sozialer oder wirtschaftlicher Fortschritt es einer Zivilisation plötzlich ermöglicht, über ihren Rivalen hinauszuwachsen?

Die Antwort liegt sicherlich darin, wie diese Fortschritte genutzt wurden. Schießpulver veränderte irgendwann einmal die Art der Kriegführung, doch mussten zuvor Jahrhunderte mit vielen Verbesserungen vergehen – beispielsweise beim Waffen-Design und bei Taktiken auf dem Schlachtfeld –, bevor Schießpulver möglich wurde. Nachdem einigermaßen wirkungsvolle Feuerwaffen entwickelt wurden, besaßen die Armeen, die darüber verfügten, einen eindeutigen Vorteil gegenüber den anderen. Während ein einzelner Fortschritt an sich noch keinen Vorteil darstellt, kann jedoch mit Sicherheit behauptet werden, dass eine Zivilisation, die viele Fortschritte errungen hat, gegenüber einem weniger weit entwickelten Rivalen im Vorteil ist.

Bei EMPIRE EARTH können Sie Ihre Zivilisation auf verschiedene Arten weiterentwickeln. Zwei der direktesten und potenziell besten Möglichkeiten bestehen in der Erforschung neuer Technologien und dem Fortschritt zu einer neuen Epoche.

INFO: Weitere Informationen zu den verschiedenen Technologien und Forschungszweigen entnehmen Sie bitte dem Faltblatt “Technologie-Baum”. Kapitel IV enthält Informationen dazu, wie Sie Forschungen betreiben und zu einer neuen Epoche weitergehen können.

Technologien

Einfach ausgedrückt sind neue Technologien für Ihre Zivilisation nützlich, da sie ihr ermöglichen, Dinge zu tun, die sie vorher nicht oder nur schlecht tun konnte. Die Griechen haben einige herrliche Gebäude errichtet, jedoch hoben die Römer die Baukunst auf ein ganz neues Niveau, indem sie sie verbesserten und frühere Erfindungen, wie z.B. Beton, Ziegelsteine, Mörtel und Bögen ausnutzten. Im 18. und 19. Jahrhundert ermöglichten die Erfindung und Benutzung sowohl der Dampfmaschine als auch der serienmäßig hergestellten Bauteile ein erheblich größeres Produktionsvolumen der Nationen, die sich dem industriellen Wandel stellten. Technologische Forschungen sind daher eine Möglichkeit, sich gegenüber rivalisierenden Zivilisationen einen Vorteil zu verschaffen.

Aufstieg in eine neue Epoche

Die einer Zivilisation zur Verfügung stehenden Optionen hängen weitgehend von ihrer Stellung in der Geschichte ab. Viele Ideen können erst dann in die Tat umgesetzt werden, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind. Atomreaktoren und -sprengköpfe waren z.B. undenkbar, bevor das Atom erforscht wurde. Manchmal werden jedoch auch Erfindungen gemacht, die “ihrer Zeit weit voraus” sind. Leonardo da Vinci etwa entwarf im 15. Jahrhundert einen Hubschrauber auf Papier, trotzdem vergingen danach fast 500 Jahre, bevor der erste Hubschrauber wirklich flog. Die theoretische Möglichkeit der Nutzung von Wurmlöchern, um damit durch die Zeit zu reisen, war schon im 20. Jahrhundert bekannt, lange bevor man eine Zeitmaschine bauen konnte.

Wenn Ihre Zivilisation in eine neue historische Epoche aufsteigt, stehen ihr neue Technologien, Militär-Einheiten und Gebäude zur Verfügung. Der Übergang in eine neue Epoche erfordert jedoch einige Vorbereitungen. Eine Zivilisation muss sowohl Zeit als auch Rohstoffe investieren, um ihren bestehenden Wissensstand zu konsolidieren. Sobald dieser Prozess abgeschlossen ist, ändert sich der Baustil, und auch die Kleidung Ihrer Bürger kann wechseln, um diesen neuen Zeitabschnitt zu verdeutlichen. Dann liegt es an Ihnen, die neuen Möglichkeiten, die Ihrer Zivilisation zur Verfügung stehen, zu einem eindeutigen Vorteil zu nutzen.



Mittelalter (900 – 1300 n. Chr.)

Im Mittelalter kam es zum unaufhaltsamen Wiedererstarken zentralistischer Macht und technologischen Fortschritts. Das aufkommende System des Feudalismus etablierte wieder so etwas wie Regierungsmacht in Europa, wenn auch nur auf lokaler Ebene. Ein Feudalherr regierte sein eigenes Land häufig von einer zentralen Burg aus, vor der ein mit Mauern geschütztes Dorf lag. Leibeigene bearbeiteten das umliegende Land. Das bewaffnete Gefolge des Feudalherren bestand für gewöhnlich aus Rittern zu Pferde, die gegebenenfalls ausritten, um die Stadt zu beschützen.

Eine gewisse Zeit lang bildeten Burgen die besten Verteidigungsanlagen der Welt. Als Reaktion darauf wurden jedoch nach und nach die Belagerungswaffen weiterentwickelt. Vor der Erfindung des Schießpulvers galten die Steinschleudermaschinen, so genannte “Trebuchets” als das definitive Belagerungsinstrument. Trebuchets benutzten ein Gegengewicht, das eine Kraft erzeugte, die ein 150 Kilo schweres Projektil über 300 Meter weit schleudern konnte. Manche dieser Maschinen waren riesig und hatten Gegengewichte, die mehr als 10 Tonnen wogen. Wenn mit Trebuchets richtig gezielt wurde, konnten sie mit jedem Ziel kurzen Prozess machen.

Der Langbogen – die vorherrschende Waffe dieser Zeit – wurde im Belagerungskrieg auf beiden Seiten der Burgmauern ausgiebig benutzt, besonders in Britannien. Langbogenschützen wurden von Kindesbeinen an darauf trainiert, und es war eine lohnende Investition. Männer, die im Umgang mit dem Langbogen wirklich geschickt waren, konnten sogar schwer gepanzerte Ritter aus einer Entfernung von bis zu 300 Metern zu Fall bringen.

Aber Burgen waren nicht die einzigen großen Gebäude, die zu jener Zeit erbaut wurden. Fortschritte bei der Architektur, zum Beispiel die schwebende Stütze, ermöglichten den Bau riesiger Kathedralen mit Gewölbedecken und prachtvollen Buntglasfenstern. Das Christentum breitete sich aus, genau wie die Macht der römisch-katholischen Kirche. Von Europa aus wurden acht bedeutende Kreuzzüge organisiert und gestartet, um von Moslems beherrschtes Gebiet im Heiligen Land zurückzuerobern. Es gelang den Kreuzrittern zwar, ein paar heilige Stätten einschließlich der Stadt Jerusalem zu erobern, aber schließlich wurden sie wieder vertrieben. Derweil kam es in der Heimat zu den ersten päpstlichen Inquisitionen, um gegen mutmaßliche Ketzer vorzugehen.

Kapitel VII
Städtebau

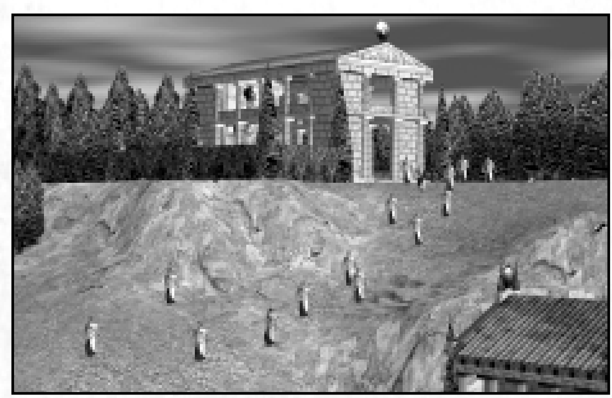
Für ein wachsendes Imperium ist die Städteplanung ein wichtiger Faktor. Mit etwas Mühe können Grenzsiedlungen in blühende, unabhängige Stadt-Staaten verwandelt werden. Diese sich selbst unterhaltenden Festungen sind in der Lage, feindlichen Angriffen, Naturkatastrophen und anderen Übergriffen zu widerstehen … wenn sie entsprechend angelegt sind. Sie können sogar ihre Mutterstädte, aus denen sie hervorgingen, an Großartigkeit noch überbieten.

Stadt-Staaten

Das klassische Beispiel einer Stadt ist der “Stadt-Staat”. Ein Stadt-Staat ist ein unabhängiges und sich oftmals selbst versorgendes und souveränes Territorium, das von einer Hauptstadt aus geleitet wird. Im alten Griechenland gab es viele Stadt-Staaten, von denen Athen und Sparta heute wohl die bekanntesten sind.

Sparta entsagte im Laufe der Zeit den Geisteswissenschaften und den bildenden Künsten fast völlig, um eine militaristische Kultur aufzubauen. Schließlich stellte Sparta die mächtigste Armee des antiken Griechenland. Athen gründete währenddessen eine demokratische Gesellschaft mit einer blühenden künstlerisch orientierten Kultur. Die Athener bauten Befestigungsanlagen, um ihr Land zu schützen, und eine starke Seestreitmacht, um ihre Häfen zu beschützen. In den im 5. Jahrhundert v. Chr. stattfindenden Peloponnesischen Kriegen trafen Athen und Sparta – zusammen mit ihren jeweiligen Verbündeten – aufeinander. Nach vielen Jahren voller Kämpfe, in denen mal die eine, mal die andere Seite gewann, und einigen Friedenspakten, gelang es Sparta im Jahre 404 v. Chr. schließlich, Athen zu besiegen. Heute jedoch ist Athen im Allgemeinen besser bekannt als Sparta, da heute noch kunstvolle Bauwerke, philosophische Texte und andere Aufzeichnungen existieren.

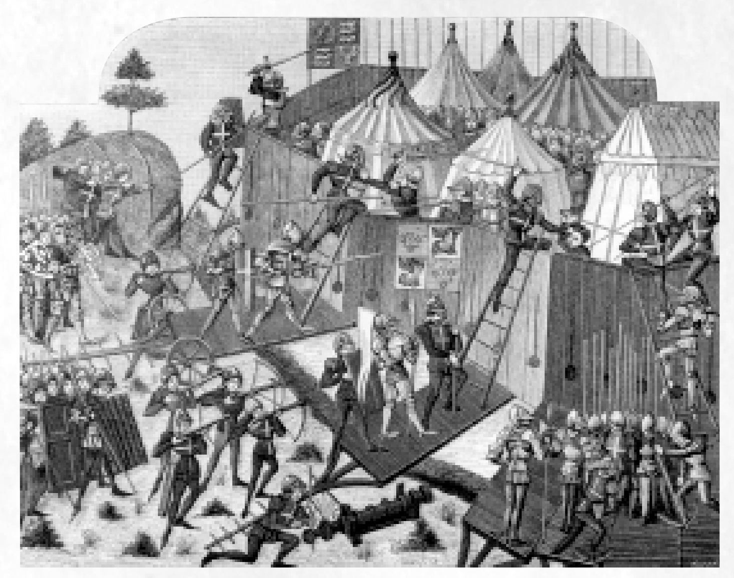
Die Vatikanstadt in Rom ist ein Stadt-Staat, der auch heute noch existiert. Mit einer Fläche von etwas über 400.000 qm ist er der kleinste vollkommen unabhängige Staat der Welt, der durch eine im Mittelalter errichtete Mauer von Italien abgetrennt ist. Seit dem 16. Jahrhundert wird die Vatikanstadt von einem Kontingent der Schweizer Garde bewacht. Der Vatikan unterhält zwar eine eigene Post, Banken und ein Telefonsystem, ist jedoch bei den meisten anderen Dingen auf die Versorgung und Dienstleistungen externer Quellen angewiesen.



Befestigungsanlagen

Im Laufe der Zeit hat die Menschheit alle möglichen Arten von Verteidigungsanlagen errichtet: hölzerne Palisaden, Erdwälle, Bergfriede, Mauern und Zinnen. Nach dem Ende des Ersten Weltkriegs errichtete Frankreich entlang der deutschen Grenze die "Maginot-Linie", die von der Schweiz bis nach Belgien reichte. Diese massive Befestigungsanlage, die nach dem Mann benannt ist, der sie vorgeschlagen hatte, war gut mit Truppen und Geschützstellungen besetzt, sodass sie bei Frontalangriffen nahezu undurchdringbar war. Als Deutschland 1940 mit der Invasion begann, umging es daher diese Linie, indem es einfach quer durch Belgien marschierte. Der einzige, aber fatale Fehler der Maginot-Linie bestand darin, dass sie einfach nicht lang genug war.

Von Zeit zu Zeit werden Sie Ihr Imperium immer wieder einmal gegen Angriffe verteidigen müssen. Sie können Ihre Stadt-Staaten und andere strategische Stellungen befestigen, indem Sie Türme, Mauern und Tore bauen. Sie können auch Garnisonen in einer Festung stationieren, um sie bei späteren Gefechten in Reserve zu haben. Wählen Sie sorgfältig aus, wo und wann Sie Befestigungsanlagen bauen, um so sicherzustellen, dass Ihre Verteidigungslinien auch den Bedürfnissen Ihrer Zivilisation entsprechen.



© Archive Photos

TIPP: In einigen Epochen können Sie Forschung betreiben, um Ihre Mauern und Türme (einschließlich stationärer Flugabwehrgeschütze) zu verbessern und sie so stärker und machtvoller zu machen. Diese Aufwertungen können in einem Stadtzentrum oder einem Kapitol erforscht werden, sobald sie verfügbar sind. Die Errichtung des Ischtar-Tor-Wunders erhöht ebenfalls die Stärke Ihrer Mauern und Türme.

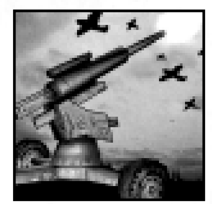
Wachtürme

Historisch betrachtet, gab es Türme in vielen verschiedenen Formen, von einzeln stehenden Grenz-Außenposten bis hin zu stark befestigten Bergfrieden in der Mitte von Burgen. Der 1066 im Auftrag von William dem Eroberer erbaute Tower von London war ursprünglich dazu gedacht, einen Hafen an der Themse zu beschützen. Über die Jahre hinweg wurde er mehrfach erweitert und diente verschiedenen Zwecken, unter anderem als königliche Residenz, Exekutionsplatz, Waffenlager und Gefängnis.

Türme haben bei EMPIRE EARTH zwei wichtige Funktionen: Sie halten nach Feinden Ausschau und greifen die an, die ihnen zu nahe kommen. Ihre Bürger können Türme auf dieselbe Weise wie andere Gebäude errichten. Bauen Sie sie dorthin, wo sie Ihrer Meinung nach notwendig sind. Denken Sie jedoch daran, dass Türme in der Nähe des Stadtzentrums oder des Kapitols stärker sind als außerhalb Ihrer Städte.



Wachturm



Flugabwehrgeschütz

TIPP: Ihre Bürger können in späteren Epochen auch stationäre Flugabwehrgeschütze bauen, um sich vor Luftangriffen zu schützen. Diese Geschütze werden genau wie Türme errichtet.

Mauern und Tore

Mauern gehören zu den ältesten Verteidigungseinrichtungen. Von den berühmten Mauern von Jericho, mit deren Bau etwa 8000 Jahre v. Chr. begonnen worden war, bis hin zur berüchtigten Berliner Mauer des 20. Jahrhunderts wurden Mauern gebaut, um Städte zu schützen oder das Eindringen in Bereiche zu verhindern, die dem Erbauer wichtig erschienen. Tore ermöglichten es den Verteidigern, Freunde und Verbündete durch die Mauern passieren zu lassen, während Feinde abgewehrt wurden.

Ihre Bürger können Mauern beliebiger Länge errichten, um mögliche Eindringlinge abzuwehren. Mauern blockieren Geschosse, die auf sie abgefeuert werden (wodurch sie beschädigt werden), jedoch können viele Einheiten auch über Mauern hinwegschießen. Um es Ihnen und Ihren Verbündeten zu ermöglichen, Ihre Mauern zu passieren, können Tore eingebaut werden (dafür benötigen Sie keine Bürger). In unverschlossenem Zustand öffnen sich die Tore für freundlich gesonnene Ankömmlinge. Sollten sich hingegen Feinde nähern, bleiben sie verschlossen. Verschlossene Tore lassen niemanden hindurch. Epochen, in denen Verteidigung gegen Luftangriffe nötig ist. Diese Geschütze werden genau wie Türme errichtet.

Festungen



Eine strategisch günstig platzierte Festung mit einer stationierten Armee kann das ganze Land, das sie umgibt, beherrschen. Im späten 12. Jahrhundert ließ König Richard Löwenherz die Burg Château Gaillard in den Fels bauen, der den Fluss Seine in der Normandie, Frankreich, überragte. Nach der Fertigstellung war sie die größte Burg ihrer Zeit – ihre Lage war ideal, um den Zugang zu dem Flusstal zu kontrollieren. Die massive Festung fiel 1204 an Phillip II. von Frankreich, jedoch erst, als er sie mit großem Aufwand acht Monate lang belagert hatte. Château Gaillard wurde noch mehrere Jahrhunderte lang genutzt, und ein Großteil des Gebäudes steht noch heute.

Die Festungen bei EMPIRE EARTH sind befestigte Gebäude, die von stationierten Land-Einheiten genutzt werden. Festungen können keine Einheiten angreifen oder ausbilden, sondern dienen den militärischen Einheiten und/oder Bürgern, die Sie dort stationiert haben, als Schutz. Die in einer Festung stationierten Einheiten tragen nicht zu Ihrer Bevölkerungsgrenze bei (tatsächlich werden sie von der Karte entfernt). Sie können eine Einheit jederzeit aus einer Festung abziehen (abladen), aber Sie müssen in Ihrer Zivilisation auch Raum dafür haben (d.h., Sie dürfen Ihre Bevölkerungsgrenze noch nicht überschritten haben). Wenn eine Festung mit einer Garnison darin zerstört wird, werden die darin befindlichen Einheiten kurz vor dem Einsturz versuchen, daraus zu entkommen. Wenn in Ihrer Zivilisation kein Platz für sie ist, verschwinden sie mit dem brennenden Gebäude.

HINWEIS: Festungen haben nur eine begrenzte Aufnahmekapazität und können nicht mehr Einheiten aufnehmen, als es ihre Kapazität zulässt. (Denken Sie daran, dass einige militärische Einheiten, wie die Kavallerie, als mehr als eine Einheit gerechnet werden.) Wenn Sie stationierte Einheiten von einer Festung abziehen, während Sie dicht an Ihrer Bevölkerungsgrenze sind, verlassen die Einheiten das Gebäude in der Reihenfolge “Zuletzt rein, zuerst raus”.

Die Nutzen von Gebäuden

Eine organisierte Stadt bietet viele Vorteile gegenüber einer planlosen Ansammlung von Gebäuden. Abgesehen davon, dass sie eine bessere Verteidigung gegenüber Feinden bieten, sind gut geplante Städte auch besser in der Lage, Katastrophen zu überstehen, religiöse Übergriffe von Rivalen abzuwehren und die Wirtschaft der Zivilisation, zu der sie gehören, zu fördern. Dies liegt auch an den örtlich begrenzten Nutzen, die bestimmte Arten von Gebäuden haben.

Einige Arten der Gebäude in EMPIRE EARTH haben einen bestimmten “Einflussbereich” um sie herum – das ist ein Einflussgebiet, in dem die besonderen Nutzen eines Gebäudes wirken. Diese Nutzen können für diejenigen, die in Ihren Dörfern und Städten leben, von großer Bedeutung sein. Der Einflussbereich eines Gebäudes erscheint als bewegte Linie in der Landschaft (wenn das Gebäude angewählt ist).

TIPP: Es gibt Technologien, die die Reichweite bestimmter Gebäude erhöhen können, d.h. der Einflussbereich wird größer. Andere Technologien wiederum steigern die Rate, mit der bestimmte Gebäude Einheiten heilen oder reparieren können. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem Faltblatt “Technologie-Baum”.

Moral

Moral ist eine starke Motivationskraft, die nicht unterschätzt werden sollte. Wenn die Moral hoch ist, sind Truppen und Zivilisten eher bereit, ihre Aufgaben zu erfüllen, sogar angesichts erdrückender Probleme oder harter Zeiten.

Stadtzentren und Kapitole

Viele Tierarten verteidigen erbittert ihr Territorium, und Menschen bilden da keine Ausnahme. Ein Stadtzentrum inspiriert seine Verteidiger zu nahezu übernatürlicher Ausdauer. Daher können Bürger, die sich im Einflussbereich eines Stadtzentrums befinden, länger als sonst kämpfen. Die durch ein Stadtzentrum ausgelösten Emotionen können sogar noch weiter gesteigert werden, wenn es zu einem Kapitol umgebaut wird. Der Grad der Moral, den ein Stadtzentrum oder ein Kapitol auslöst, hängt von der Anzahl der Häuser in der unmittelbaren Umgebung ab (siehe unten).

Häuser



Die Menschen sind hoch motiviert, die Gemeinschaft zu schützen, in der sie leben. Jedes Haus, das vollständig im Einflussbereich eines Stadtzentrums oder Kapitols erbaut wurde, erhöht die durch das Gebäude gespendete Moral bis zu einem bestimmten Höchstwert. (Der maximale Wert der Moral eines Kapitols ist höher als der eines Stadtzentrums.)

HINWEIS: Moral ist kein Effekt, der sich addiert. Wenn sich beispielsweise die Einflussbereiche zweiter Stadtzentren überlappen, bekommen die Einheiten, die sich in diesem Überlappungsbereich befinden, den höheren der beiden Moralwerte als Bonus, und nicht die Summe aus beiden. Häuser, die in so einem Überlappungsbereich liegen, “gehören” jedoch beiden Stadtzentren gleichermaßen.

Wirtschaftliche Produktion

Siedlungen, Stadtzentren und Kapitole können permanente zivile Arbeitskräfte zugewiesen haben. (Weiter Details dazu im Abschnitt “Planung” weiter unten.) Ein Nebennutzen bei der Besetzung dieser Gebäude mit Bürgern besteht in der wirtschaftlichen Infrastruktur, die diese bei der Regierung “angestellten” Arbeitskräfte automatisch zur Verfügung stellen. Diese Infrastruktur bringt die Bürger dazu, Rohstoffe (Stein, Gold oder Eisen) bei einem bevölkerten Gebäude jedes Mal produktiver abzuliefern. Einfach ausgedrückt ist der wirtschaftliche Nutzen umso größer, je mehr Bürger in einer Siedlung, einem Stadtzentrum oder einem Kapitol arbeiten. Ein Kapitol bietet daher durch seine hohe Mitarbeiterzahl den größten wirtschaftlichen Nutzen dieser drei Gebäude. Sie können auch Silos mit Bürgern besetzen, um die landwirtschaftliche Produktion zu steigern.

HINWEIS: Um einen wirtschaftlichen Bonus zu erhalten, müssen sich Gebäude, die als Abladestelle dienen, in der Nähe des Rohstofflagers befinden. Außerdem funktioniert das Sammeln von Rohstoffen bei Turnier-Spielen schneller als bei Standard-Spielen.

Schutz

Zusätzlich zu den Nutzen, die öffentliche Gebäude bieten, können Sie noch weitere Gebäude errichten, um die Städte und Menschen Ihrer Zivilisation zu schützen.

Tempel – Schutz vor Katastrophen

Im gesamten Verlauf der Geschichte haben die Menschen während Krisenzeiten immer schon Zuflucht in Tempeln gesucht. Das Gefühl der Sicherheit, das diese Kultstätten vermitteln, ist eine bemerkenswerte Kraftquelle für die Opfer von Naturkatastrophen und von durch Menschenhand angerichtetem Unheil. Propheten, die tief mit der geistigen Welt verbunden sind, wissen, dass sie gegen diesen übermächtigen Glauben nicht ankommen. Konsequenterweise können sie in der Umgebung eines Tempels auch keine Katastrophen heraufbeschwören.

Universitäten – Schutz gegen Bekehrung

Frühe Universitäten waren in religiösen Traditionen verwurzelt, während die moderneren Institutionen ihren Schwerpunkt eher auf die Wissenschaft gesetzt hatten. Beide Ansätze flößten jenen, die die Universität besuchten, großes Vertrauen ein. Bei EMPIRE EARTH wird es rivalisierenden Theologien nicht gelingen, sich an Ihren Universitäten Gehör zu verschaffen. Daher können die Mitglieder Ihrer Zivilisation (einschließlich Gebäuden) in der Umgebung einer Universität auch nicht durch feindliche Priester bekehrt werden.

Heilung und Reparatur

Krankenhäuser

Die Mitglieder Ihrer Zivilisation genießen kostenlose medizinische Behandlung. Jede Person, die eine Wunde hat oder eine andere Verletzung erlitt, kann in einem Krankenhaus medizinische Hilfe bekommen. Die Patienten sind nach einiger Zeit wieder vollständig geheilt. Ihre Krankenhäuser können sogar Mitglieder einer verbündeten Zivilisation und die Mannschaften von Kriegswaffen oder -maschinen behandeln (dies gilt jedoch nicht für Schiffe oder Flugzeuge).

Docks und Marinewerften

Alle Ihre Kriegsschiffe und die Ihrer Verbündeten, egal welcher Art, können in einem Dock oder einer Marinewerft repariert werden. Schiffe, die sich in der Nähe einer dieser Einrichtungen aufhalten, werden bei Bedarf automatisch repariert.

HINWEIS: Flugzeuge werden in Flughäfen repariert, dazu müssen sie sich aber in einem Hangar befinden. Flughäfen reparieren auch automatisch Hubschrauber, die sich in ihrer Nähe befinden.

So planen Sie ein Imperium

Die Definition von “Imperium” beinhaltet auch den Begriff der Expansion. Eines der größten bekannten Imperien überhaupt – das Römische Reich – begann als kleine Siedlung am Fluss Tiber, und vergrößerte sich, bis es schließlich einen Großteil der bekannten Welt umfasste. Mehr als tausend Jahre später befand sich England auf dem Höhepunkt seiner Macht. Englands Territorium erstreckten sich über die ganze Welt, und es entstand das berühmte Sprichwort: “Die Sonne geht im britischen Imperium niemals unter.”

Siedlungen, Stadtzentren und Kapitole

Wenn Ihre Zivilisation neues Land erwirbt, muss es danach entwickelt werden. Dabei kann Ihnen etwas Planung viel Arbeit ersparen. Wählen Sie den Standort neuer Siedlungen, die Sie später zu Stadtzentren erweitern können, sorgfältig aus. Siedlungen sind Abladestellen für Rohstoffe und sollten daher am besten in der Nähe von Rohstoffquellen errichtet werden. Zusätzlich ist eine Rohstoffquelle in der Nähe einer Siedlung leichter zu verteidigen.

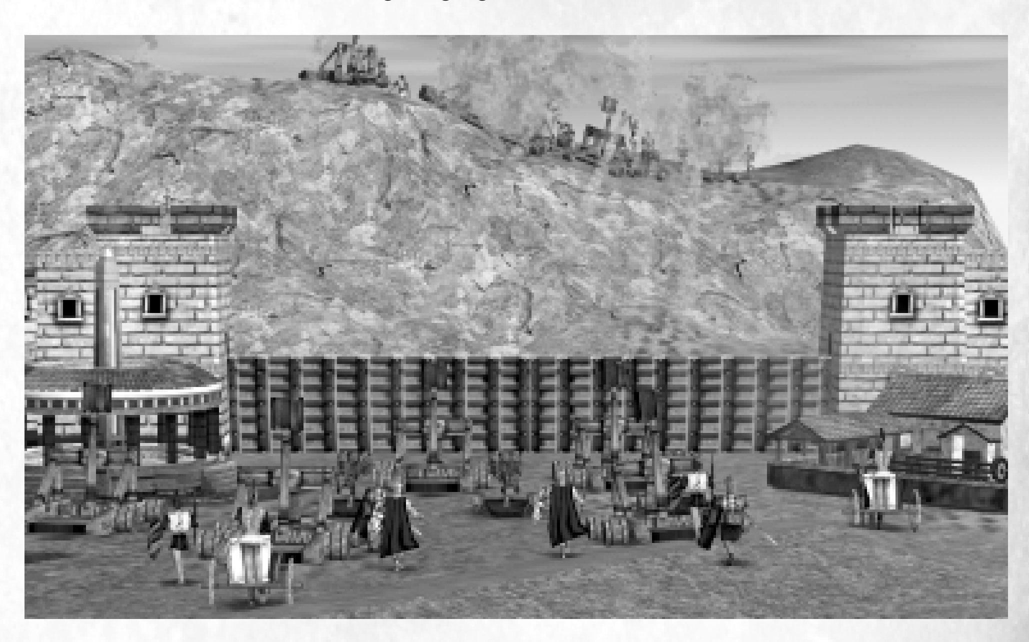
Ein Stadtzentrum kann nicht von Grund auf neu gebaut werden. Sie müssen erst eine Siedlung errichtet haben, bevor Sie Ihr Regierungsgebäude vergrößern und zu einem Stadtzentrum erweitern können. Um eine Siedlung zu einem Stadzentrum zu erweitern, müssen Sie die Siedlung mit Bürgern bevölkern, die dann zum ständigen Mitarbeiterstab des Stadtzentrums gehören (sie zählen ab dann nicht mehr für Ihre Bevölkerungsgrenze). Wenn eine Siedlung erst einmal mit der Mindestanzahl Arbeiter bevölkert ist, verwandelt sie sich automatisch in ein Stadtzentrum.

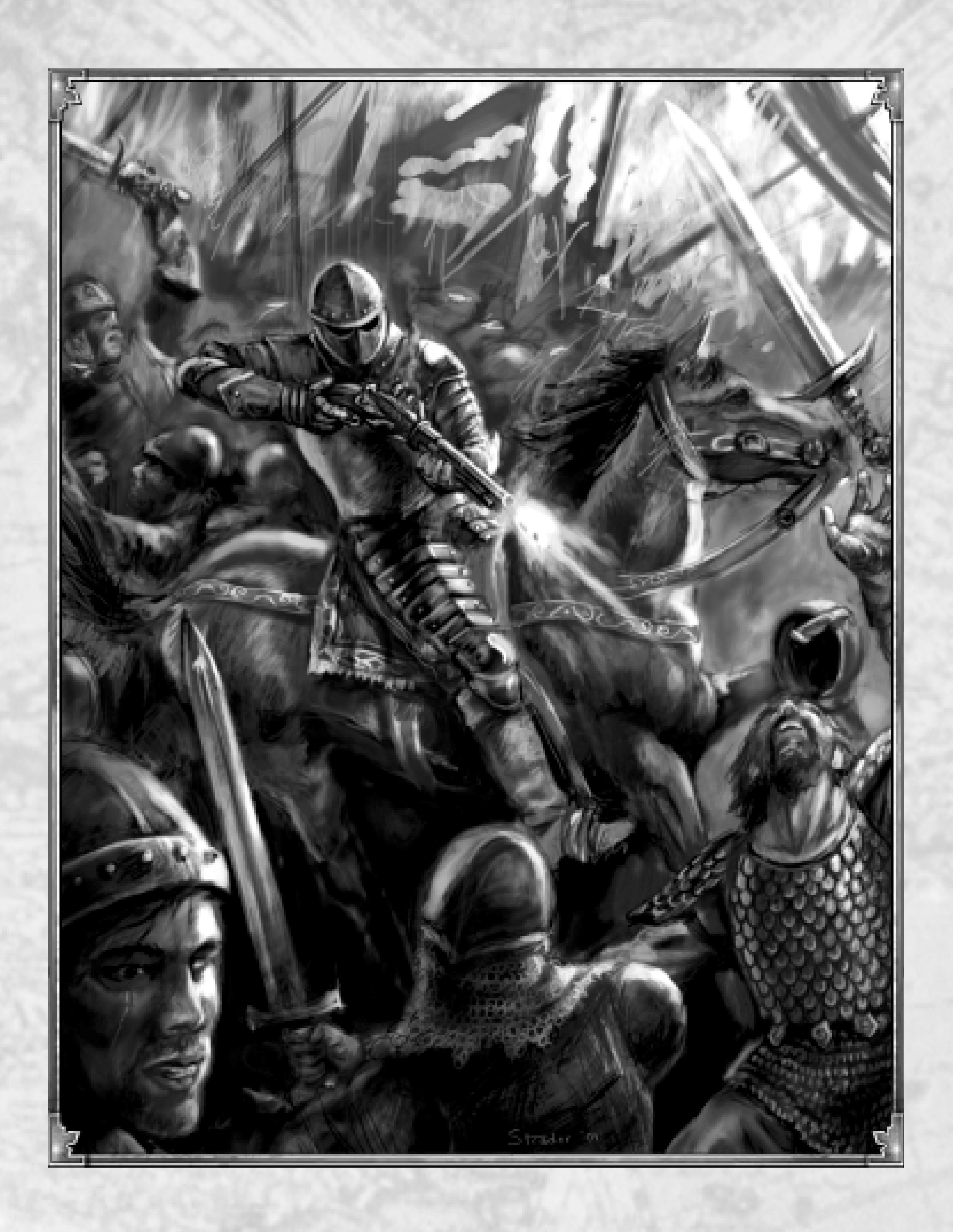
Auf dieselbe Weise können Sie ein Stadtzentrum zu einem Kapitol erweitern. Sie benötigen mehr Bürger, um das größere Gebäude zu besetzen. Ein Stadtzentrum erweitert sich automatisch zu einem Kapitol, sobald es mit genügend Angestellten versehen ist.

INFO: Weitere Details zu den diversen Vorteilen der Siedlungen, Stadtzentren und Kapitole finden Sie weiter oben im Abschnitt “Wirtschaftliche Produktion” oder in Kapitel XIII: “Gebäude”.

Weitere Gebäude der Stadt

Siedlungen können sich nicht selbst verteidigen und sind daher schwach und ungeschützt. Sogar eine etablierte Stadt kann gegen diverse Angriffe anfällig sein. Denken Sie bei der Ausdehnung Ihres Imperiums daran, wie Sie Ihr Vermögen und Ihre Interessen am besten schützen könnten. Natürlich können Mauern und Türme dabei helfen, Möchtegern-Eroberer abzuwehren. Türme, die Sie in der Nähe eines Stadtzentrums oder eines Kapitols errichten, sind stärker als die, die Sie außerhalb der Stadt erbauen. Überlegen Sie auch, ob Ihnen andere Gebäude helfen könnten, die Kontrolle über Ihr Territorium zu behalten. Die Entscheidungen liegen ganz bei Ihnen.





Renaissance (1300 – 1500 n. Chr.)

Die allmähliche Wiederentdeckung antiken Wissens in Europa fand ihren Höhepunkt in der Renaissance – ein Wort, das buchstäblich “Wiedergeburt” bedeutet. Die Renaissance hatte ihren Ursprung in Italien und breitete sich bald über den Rest des Kontinents aus. Dabei stimulierte sie technologische Innovationen und neue Denkweisen. Die Erfindung beweglicher Lettern und der Druckerpresse machte die Massenproduktion von Büchern möglich. Immer mehr Leute lernten lesen, was die Bühne für die zunehmend schnelleren Veränderungen bereitete, die nun kommen sollten.

Als Reaktion auf den Schwarzen Tod Mitte 1300 – der ein Viertel oder mehr der europäischen Bevölkerung tötete – versuchten die Städte, die hygienische Situation zu verbessern, indem sie Maßnahmen zur Beseitigung von Abfall und Abwasser trafen. Seit den Zeiten der Römer waren derartige Anstrengungen in Europa nicht mehr in größerem Maßstab unternommen worden. Im Kielwasser der Pest wurde auch erstmals Quarantäne als Mittel eingesetzt, die Ausbreitung von Krankheiten einzuschränken.

In dieser Zeit fand auch das Schießpulver, obwohl es schon viel früher erfunden worden war, weite Verbreitung. Frühe Artillerie- und Handfeuerwaffen, wie die Feldschlange und die Steinschloss-Arkebuse, kamen auf den Schlachtfeldern zum Einsatz. Mit der neuen Artillerie konnte man Burgen mühelos einnehmen, was diese Bauwerke schließlich überflüssig machte. Die frühen Schusswaffen waren jedoch unzuverlässig, langsam zu laden und gefährlich in der Bedienung. Daher kam ihre Überlegenheit über traditionellere Waffen wie den Langbogen erst im sechzehnten Jahrhundert voll zur Geltung.

Schießpulver wurde auch auf See eingesetzt. Die Galeone war eines der ersten Schiffe, die über Kanonen an den Breitseiten verfügten, im Gegensatz zu an Deck montierten Bug- und Heckgeschützen. Damit konnten Galeonen mehr Waffen transportieren, was die Feuerkraft enorm erhöhte. Galeonen benutzten auch eine Volltakelage, was sie schneller und wendiger machte als Schiffe älterer Bauart.

Kapitel VIII
Kriegführung

Kriegführung, nach bestimmten Regeln, gibt es schon seit Tausenden von Jahren. Die Waffen und Taktiken haben sich im Lauf der Jahrhunderte zwar geändert, jedoch nicht die Absicht, die dahinter steckt. Wir führen Kriege, um Überlegenheit zu erlangen und zu bestimmen, welcher Clan, welches Land oder welche Zivilisation dominierend ist. Kampf ist natürlich nicht das einzige Mittel, um solche Fragen zu klären. Es ist aber mit Sicherheit die am weitesten verbreitete Methode der “zivilisierten Menschheit”.

Militärische Errungenschaften

In der Geschichte der Kriegführung haben sich viele Arten von Waffen – und entsprechende Kämpfer – entwickelt. Bei EMPIRE EARTH gibt es zwei Arten des militärischen Fortschritts. Die erste wird durch schrittweise Verbesserungen charakterisiert, die bereits vorhandene Waffen oder Kämpfer effektiver machen. Verbesserte Ausbildungs- und Exerzier-Techniken, modernere Ausrüstung, bessere Verarbeitung, billigere Produktionsprozesse und die Erfahrungen aus früheren Kämpfen führen zu besseren Ergebnissen auf dem Schlachtfeld, ohne das Gefecht an sich grundlegend zu beeinflussen. Die Entwicklung von Panzerungen gegen Feuerwaffen ist ein ziemlich gutes Beispiel für diese schrittweise Weiterentwicklung.

Die frühen Rüstungen aus Leder oder wattiertem Stoff konnten zwar stumpfe Waffen effektiv abwehren, boten jedoch gegen scharf geschliffene Schwerter nur wenig Schutz. Um diesem Problem zu begegnen, wurden kleine, sich überlappende “Schuppen” aus Bronze auf den Stoff genäht. Der Wechsel von Bronze zu Eisen in Verbindung mit besseren Schmelz- und Schmiedetechniken führte zu weiteren Neuheiten wie dem Kettenpanzer. Kettenpanzer, die aus miteinander verbundenen Eisenringen bestehen, waren in der Herstellung sehr zeitaufwendig, boten bei Angriffen mit scharfen Waffen jedoch besseren Schutz als Schuppenpanzer. Eisen hatte jedoch auch auf die Schwertherstellung Einfluss, denn jetzt konnten längere, dünnere, schärfere und stärkere Klingen geschmiedet werden. Ein Schlag mit einem guten Eisenschwert konnte sogar die Ringe der Kettenpanzer sprengen.



Plattenrüstungen lösten das Problem der Stoßangriffe, jedoch war es schwierig, Gliedmaßen durch Platten zu schützen – es waren Öffnungen in der Rüstung erforderlich, damit sich der Träger auch bewegen konnte. Darunter getragene Kettenhemden schlossen diese Lücken für gewöhnlich, beseitigten die Verwundbarkeit aber nicht vollständig. Die Entwicklung traditioneller Rüstungen erreichte schließlich im 14. Jahrhundert ihren Höhepunkt, als Scharniere aus überlappenden Platten perfektioniert und Eisen durch den besseren Stahl ersetzt wurde.

Die zweite Art des militärischen Fortschritts vollzieht sich bei EMPIRE EARTH auf eine eher fundamentale Weise, die man als “Revolutionen” bezeichnen könnte. Wenn Ihre Zivilisation von einer Epoche zur nächsten übergeht, werden neue Arten von Kämpfern, Waffen und Ausrüstung verfügbar, während andere langsam aus der Mode kommen und schließlich gar nicht mehr benutzt werden. Sie können ältere Militär-Einheiten zu neuen aufwerten.
Die traditionellen Rüstungen verschwanden, als Feuerwaffen weit genug entwickelt und verbreitet waren. Um Hochgeschwindigkeitsgeschosse aufzuhalten, mussten die Waffenschmiede die Plattenrüstungen so weit verstärken, dass sie zu schwer wurden, um im Kampf getragen zu werden. An der Wende zum 17. Jahrhundert wurden auf dem Schlachtfeld kaum noch komplette Rüstungen getragen. Adäquater Schutz gegen Geschosse musste erst die Entwicklung synthetischer Materialien im 20. Jahrhundert abwarten. Die Erfindung starker, aber leichter Materialien wie Nylon und Kevlar ermöglichte die Herstellung kugelsicherer Westen.

Verbesserungen

Jede militärische Einheit bei EMPIRE EARTH besitzt eigene Eigenschaften. Die Werte dieser Eigenschaften bestimmen im Wesentlichen, wie effektiv eine Einheit im Kampf ist. Die nachfolgende Tabelle beschreibt die verschiedenen Eigenschaften:

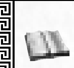
EIGENSCHAFT SYMBOL	EIGENSCHAFT	BESCHREIBUNG
	Trefferpunkte	Die “Gesundheit” einer Einheit gibt an, welchen Schaden sie erleiden kann, bevor sie getötet oder zerstört wird.
	Angriff	Der Schaden, den eine Einheit beim Angriff auf einen Gegner anrichtet.
	Reichweite	Die Entfernung, über die eine Einheit angreifen kann. Die Reichweite für alle Nahkampf-Einheiten beträgt 1 und kann nicht erhöht werden.
	Geschwindigkeit	Das Tempo, mit der sich eine Einheit bewegt – je höher die Geschwindigkeit, desto schneller bewegt sie sich.
	Gebiets-Effekt	Die Größe des Sprengbereichs bestimmter Explosivwaffen.

Eigenschaft	Beschreibung
Schlag-Panzerung	Gibt an, wie gut eine Einheit gegen Angriffe durch Schwerter, Keulen oder andere Schlagwaffen geschützt ist.
Stich-Panzerung	Schützt bei Angriffen durch Stichwaffen wie Speere und Lanzen.
Pfeil-Panzerung	Schützt Einheiten vor Angriffen mit Pfeilen.
Kugel-Panzerung	Die Effektivität der Panzerung einer Einheit, Kugeln abzuhalten.
Laser-Panzerung	Die Fähigkeit der Panzerung einer Einheit, Angriffe durch Laser und andere Energiewaffen abzulenken oder zu absorbieren.
Flugzeit	Gibt an, wie lange Flugzeuge in der Luft bleiben können, bevor sie zum Auftanken zu einem Flughafen zurückkehren müssen.
Frachtkapazität	Die maximale Anzahl der Einheiten, die ein Transporter auf einmal befördern kann.
Energie	Die Energie – entweder geistig oder körperlich –, die einer Einheit für Spezialangriffe zur Verfügung steht (z.B. Katastrophen oder Cyborg-Waffen).

Die Verbesserung der Eigenschaften einer Einheit steigert die Kampfeffektivität aller Einheiten dieses Typs. Wenn Sie beispielsweise die Schlag-Panzerung eines Kurzschwertkämpfers verbessern, erhalten sämtliche Kurzschwertkämpfer (auch alle neuen, die Sie noch ausbilden), diese verbesserte Schlag-Panzerung. Dies ist in etwa damit vergleichbar, wenn Sie Ihre Schwertträger mit Kettenpanzern anstelle von Schuppenpanzern ausrüsten. Darüber hinaus können Sie diese Verbesserungen auf die nächst höherwertige Einheit in der Reihenfolge (siehe unten) übertragen. Wenn Sie einen Kurzschwertkämpfer zu einem Langschwertkämpfer aufwerten, besitzt dieser ebenfalls eine bessere Schlag-Panzerung.

Verbesserungen kosten jedoch auch etwas; Neuerungen erfordern Zeit und verbrauchen Rohstoffe. Die Kosten für die Erforschung der einzelnen Verbesserungen variieren (die Hilfe-Texte zeigen Ihnen die jeweiligen Kosten an). Alle Eigenschaften besitzen einen Höchstwert, daher können Sie Eigenschaften nicht über einen bestimmten Punkt hinaus verbessern. So können beispielsweise Plattenrüstungen nur eine bestimmte Dicke haben.

Zusätzlich können Sie Verbesserungen an Einheiten schrittweise vornehmen, jedoch bei einem bestimmten Einheiten-Typ (und allen in der Hierarchie folgenden Einheiten) nicht mehr als zehn Schritte auf einmal. Verbesserungen an der Panzerung zählen als eine Stufe, während Verbesserungen der anderen Eigenschaften jeweils zwei Stufen zählen. Wenn Sie also die Trefferpunkte und die Schlag-Panzerung einer Einheit erhöhen, beläuft sich die Summe der Stufen auf 3.



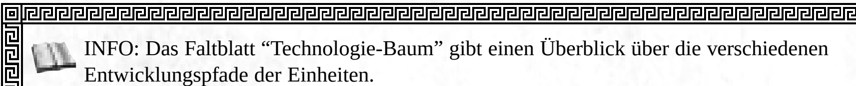
INFO: Zusätzliche Informationen zu den Grundeigenschaften einer Einheit und deren Verbesserungsmöglichkeiten finden Sie in Kapitel IV.

Aufwertungen

Es ist unvermeidlich, dass alle Truppen und Waffen durch den militärischen Entwicklungsprozess irgendwann einmal aus der Mode kommen. Auch wenn ältere Armeen durch überlegene Strategien und geschickte Anleitung durchaus wettbewerbsfähig sein können (auch See- und natürlich Luftstreitkräfte), ist ein guter Kommandant immer auf der Suche nach anderen Möglichkeiten. Militärische Aufwertungen bieten eine solche andere Möglichkeit.

Kriegführung

Während sich Ihre Zivilisation von einer Epoche zur nächsten entwickelt, werden auch neue Einheiten verfügbar. In den meisten Fällen sind diese neuen Einheiten Weiterentwicklungen (Aufwertungen) älterer Einheiten – das bedeutet, dass sie diese ersetzen. Sie können einen alten Einheiten-Typ zu einem neuen Einheiten-Typ aufwerten, indem Sie das entsprechende Gebäude aufsuchen und den entsprechenden Aufwertungs-Button anwählen. Arkebusiere entwickeln sich beispielsweise zu Musketieren weiter, Musketiere zu Grenadieren usw. Wenn Sie eine Aufwertung durchführen, werden alle alten Einheiten durch die neuen Einheiten ersetzt, und Sie können weitere Einheiten dieser neuen Art ausbilden. Darüber hinaus werden sämtliche Einheiten-Verbesserungen, die Sie an den alten Einheiten vorgenommen haben, auf die neuen übertragen.



INFO: Das Faltblatt “Technologie-Baum” gibt einen Überblick über die verschiedenen Entwicklungspfade der Einheiten.

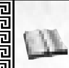
Kampf

Die Kämpfe bei EMPIRE EARTH spiegeln die reale Welt wider. Kämpfe können an Land, auf und unter dem Meer und in der Luft stattfinden. Das militärische Personal – historisch handelt es sich dabei um Männer – hat bei Gefechten die größte Last zu tragen. Es setzt dabei ein breit gefächertes Waffenarsenal ein. An der Heimatfront arbeiten die Bürger (die zwar häufig Opfer sind, sich jedoch nur selten selbst an Gefechten beteiligen) daran, die Kriegsbemühungen zu unterstützen.

Jeder Waffen-Typ gibt seinem Träger einen Vorteil gegenüber bestimmten Gegnern. Der Kehrseite der Medaille ist jedoch, dass er damit unweigerlich gegenüber anderen Gegnern im Nachteil ist. Im Mittelalter waren Stangenwaffen wie Piken wegen ihrer Länge die perfekten Waffen, um sich gegen angreifende Kavallerie zu verteidigen (einige Piken waren bis zu sechs Meter lang). Pikeniere waren jedoch leichte Ziele für Bogenschützen, die aus sicherer Entfernung Pfeile auf sie herabregnen lassen konnten. Diese Vor- und Nachteile, wenn man sie aus extremer Sicht betrachtet, bedeuten, dass manche Kampfeinheiten gegen bestimmte Gegner absolut nichts ausrichten können und sogar ihrer Gnade ausgeliefert sind. Ein Mann mit einem Gewehr wird wohl kaum einen B-2-Bomber vom Himmel holen können, aber wenn derselbe Bomber eine gut gezielte Bombe abwirft, wird von dem Gewehrschützen kaum noch etwas übrig bleiben.



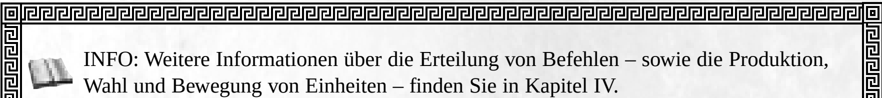
“Schlacht von Bannockburn (Battle of Bannockburn) – 1314” von Mark Churms ©1994



INFO: Im Faltblatt “Technologie-Baum” bzw. im Anhang C finden Sie einen Überblick über die Beziehungen der einzelnen Einheiten.

So steuern Sie Ihre Einheiten

Bei EMPIRE EARTH steuern Sie Ihre militärischen Streitkräfte, indem Sie ihnen Befehle erteilen. Militärische Einheiten sind verlässlich und führen jeden Auftrag aus, den sie von Ihnen zugewiesen bekommen, es sei denn, sie werden getötet, erhalten einen neuen Auftrag oder – falls es sich um einen Angriffsbefehl handelt – finden in der Nähe keine Gegner mehr. Wenn militärisches Personal gerade keinem Befehl folgt, steht es so lange bereit, bis Sie ihm einen neuen Befehl erteilen.



INFO: Weitere Informationen über die Erteilung von Befehlen – sowie die Produktion, Wahl und Bewegung von Einheiten – finden Sie in Kapitel IV.

So greifen Sie Feinde an

Sie können Ihren Streitkräften befehlen, jede feindliche Einheit oder jedes feindliche Gebäude, darunter auch Wunder und andere Gebäude wie Mauern, anzugreifen. Wenn sich das Ziel außerhalb der Reichweite befindet, bewegen sich die angreifenden Einheiten und versuchen, in die Nähe des Ziels zu gelangen, um den Angriff fortsetzen zu können. Wenn Sie möchten, können Sie daher einem Soldaten auch befehlen, ein feindliches Ziel, das sich auf der anderen Seite der Karte befindet, anzugreifen. Er wird dann sein Bestes tun, um zu gehorchen. Zusätzlich versuchen Militär-Einheiten außerdem, jeden möglichen Feind anzugreifen, der in ihren Sichtbereich gelangt.

Einheiten, die angegriffen werden, schlagen nach Möglichkeit zurück. Das Ergebnis eines Kampfs hängt von verschiedenen Faktoren ab: die relativen Stärken und Schwächen der jeweiligen Kämpfer, die Anzahl der beteiligten Einheiten, ihr Moral-Level usw. Wenn sich ein Ziel zurückzieht, versuchen die angreifenden Einheiten, es zu verfolgen (wenn Sie deren Verhalten nicht geändert haben).

TIPP: Achten Sie auf die Warnung “Wir werden angegriffen!”. Sobald Sie sie hören, werden eine oder mehrere Ihrer Einheiten angegriffen. Ein blinkendes X auf der Mini-Karte zeigt, an welcher Stelle Sie angegriffen werden. Drücken Sie die Leertaste auf Ihrer Tastatur, um sich die neuesten Angriffswarnungen der Reihe nach anzusehen und die Karte auf die einzelnen Gefechte zu zentrieren.

TIPP: Sie können Ihren Einheiten auch befehlen, einen Bewegungs-Angriff auszuführen. Um einen Bewegungs-Angriff zu befehlen, halten Sie die STRG-Taste gedrückt und rechtsklicken gleichzeitig auf das Ziel der Einheit. Die Einheiten werden sich anschließend zu diesem Ziel bewegen und unterwegs alle feindlichen Einheiten angreifen, die innerhalb ihrer Reichweite liegen.

Spezialbefehle

Sie können Ihren militärischen Streitkräften auch Befehle geben, die über “Bewegen” und “Angreifen” hinausgehen. Mit Hilfe dieser Spezialbefehle können Sie Ihre Streitkräfte präziser steuern oder ihnen bestimmte Aktionen zuweisen.

AKTION BUTTON	BEFEHL	BESCHREIBUNG
	Erkunden	Befielt Einheiten, die Karte zu erkunden. Unerforschte Bereiche haben dabei Priorität.
	Patrouillieren	Die Einheiten gehen in der Stadt auf Patrouille.
	Angriffsbereich	Hiermit befehlen Sie bestimmten Arten von Einheiten, wie der Artillerie, eine Stelle auf der Karte statt eines bestimmten Zieles anzugreifen.
	Einheiten-Verhalten festlegen	Hiermit legen Sie die “Angriffsregeln” der Einheiten fest.
	Formation festlegen	Dieser Befehl weist einer Gruppe von Einheiten eine Formation zu.
	Stopp	Befiehlt Einheiten, sämtliche Aktivitäten einschließlich Bewegungen einzustellen.

Erkunden

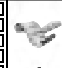
Erkundungsgänge können Sie mit wertvollen Informationen versorgen. Sie erfahren auf diese Weise etwas über die Positionen feindlicher Truppen und über natürliche Rohstoffquellen. Einheiten, die sich auf Erkundungsgang befinden, suchen zunächst Gebiete ab, die bisher noch unbekannt sind (diese sind auf der Karte als schwarze Bereiche gekennzeichnet). Wenn die gesamte Karte abgesucht ist, erkunden die Einheiten die Gebiete, die durch den “Nebel des Krieges” verdeckt sind.

Patrouillieren

Sie können Ihren vielen Land-Einheiten (die in der Lage sind anzugreifen) befehlen, in einer Stadt auf Patrouille zu gehen. Einheiten auf Patrouille bewegen sich von einem Gebäude zum nächsten, bis sie getötet werden oder bis Sie ihnen einen neuen Befehl erteilen. Wenn eine patrouillierende Einheit einen Feind angreift und tötet, kehrt sie anschließend auf ihre Patrouillenroute zurück. Patrouillen eignen sich besonders gut dazu, eine Stadt zu bewachen.

Angriffsbereich

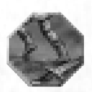
Sie können manchen Landwaffen, Kriegsschiffen oder anderen Typen von Einheiten befehlen, eine bestimmte Stelle statt einer bestimmten Einheit oder eines Gebäudes anzugreifen. Diese Fähigkeit ist nützlich, um einen Angriff bei verstreut liegenden feindlichen Einheiten so zu steuern, dass der Umgebungsschaden alle betrifft.



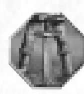
HINWEIS: Einige Einheiten mit großer Reichweite haben nur einen geringen Sichtbereich (SB). Damit sie über ihren SB hinaus angreifen können, brauchen Sie einen “Aufklärer” oder “Beobachter” – das ist eine andere Einheit, die vorausgeht und ein Ziel für sie ausspäht.

Einheiten-Verhalten festlegen

Sie können Ihren Streitkräften befehlen, auf verschiedene Weise auf Feinde zu reagieren. Dieses Grundverhalten wird durch die “Angriffsregeln” Ihrer Einheiten festgelegt. Die meisten militärischen Einheiten gehen standardmäßig aggressiv vor. Einige wählen jedoch automatisch eine andere Verhaltensweise.



Spähen – Eine Einheit mit Späher-Verhalten greift einen Feind nie an, außer sie erhält den ausdrücklichen Befehl dazu. Bei einem Angriff wird sie sich von dem Angreifer zurückziehen. Diese Verhaltensweise eignet sich besonders für Einheiten, die sich auf Erkundungsmissionen befinden.



Stellung halten – Einheiten mit dem “Stellung halten”-Befehl greifen Feinde an, die ihnen zu nahe kommen. Sie bewegen sich jedoch nicht, um einen Feind anzugreifen oder zu verfolgen. Ihre Stellung haltende Einheiten ziehen sich bei einem Angriff auch nicht zurück und versuchen, sich zu verteidigen, falls dies ohne Bewegung möglich ist. Dieses Verhalten ist nützlich, wenn Sie möchten, dass Ihre Streitkräfte unter allen Umständen die Stellung halten.



Bewachen – Einheiten, denen der “Bewachen”-Befehl erteilt wurde, greifen automatisch Feinde an, die in ihren Sichtbereich geraten. Nachdem der Gegner besiegt ist oder wenn er den ursprünglichen Kontaktbereich wieder verlassen hat, kehren die Einheiten zu ihren Ausgangspositionen zurück. Dies ist eine gute Verhaltensweise, um eine bestimmte Stelle auf der Karte zu bewachen.



Aggressiv – Einheiten, die aggressiv vorgehen sollen, greifen automatisch jeden Feind an, der in ihren Sichtbereich gerät. Aggressive Einheiten verfolgen Feinde, die sich zurückziehen, so lange, bis einer von ihnen vernichtet wurde oder die feindliche Einheit aus dem Sichtbereich verschwindet.

Formation festlegen

Kommandeure haben lange Zeit ihre Truppen in Reihen-, Keil- oder anderen Formationen aufmarschieren lassen. Auch Sie können Ihren Streitkräften befehlen, Reihen zu bilden, indem Sie eine der verfügbaren Formationen anwählen. Einheiten formieren sich nicht sofort – die Formation ist ein Stellungsbefehl, der den Einheiten mitteilt, wie sie sich nach jedem Bewegungsbefehl ausrichten müssen. Sie können auch die Richtung wählen, in die die Formation weisen soll, indem Sie ihr einen Bewegungsbefehl erteilen (weitere Informationen finden Sie in Kapitel IV).

Stopp

Der “Stopp”-Befehl ist eine grundlegende Aktion, die bei jeder Einheit verfügbar ist. Ihr wird dadurch mitgeteilt, dass sie jedwede Handlung sofort einstellen und auf neue Befehle warten soll. Sie können beispielsweise einer Einheit befehlen, eine Bewegung oder einen Angriff auf eine Stellung abzubrechen. Der “Stopp”-Befehl hält Truppen jedoch nicht davon ab, weiterhin feindliche Ziele anzugreifen.

Bodentruppen

Die Krieger in grauer Vorzeit bekämpften sich zu Fuß und hatten dabei nur eine Hand voll verschiedener Waffen zur Verfügung. Im Laufe der Zeit wurden die Waffenarsenale jedoch immer vielfältiger, um sich den ständig wechselnden Erfordernissen des Krieges anzupassen. Die Soldaten benutzten auch verschiedene Transportmöglichkeiten, um zum Ort des Kampfes zu gelangen. Einige davon erwiesen sich als effektiver als andere. Die, die sich als sinnvoll erwiesen, überdauerten. Die Benutzung von Pferden überdauerte beispielsweise viele Jahrhunderte. Im frühen 20. Jahrhundert wurden die Pferde schließlich durch motorisierte Fahrzeuge, wie z.B. Panzer, ersetzt.

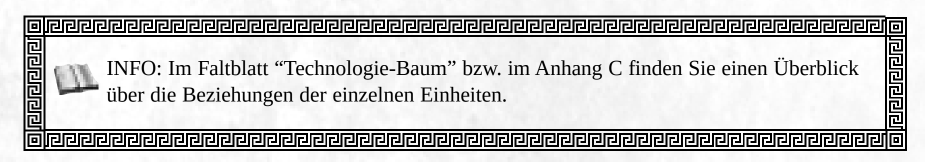
Die Einheiten bei EMPIRE EARTH wurden sorgfältig ausbalanciert, sodass jede Einheit bevorzugte Ziele und Erzfeinde hat. Daher kann jede Einheit bei EMPIRE EARTH von mindestens einem Einheiten-Typ bekämpft werden. Einen Überblick über die Beziehungen der einzelnen Einheiten zueinander finden Sie in Anhang C und auf dem Faltblatt “Technologie-Baum”.

TIPP: Es ist immer von Vorteil, höher gelegenes Land zu kontrollieren. Einheiten, die von einem Hügel aus auf unter ihnen befindliche Einheiten schießen, erhalten einen Angriffs-Bonus. Einheiten, die von unten einen Hügel angreifen, sind im Gegensatz dazu weniger effektiv.

Kriegsschiffe und Kämpfe zu See

Die ersten Kriegsschiffe, die speziell für den Kampf gebaut wurden, erschienen vor etwa 5000 Jahren auf dem Nil in Ägypten. Diese kleinen Schiffe waren aus zusammengebundenen Schilfrohren gebaut, die anschließend mit Teer bestrichen wurden. Dies steht natürlich in keinerlei Verhältnis zu den vollständig aus Stahl gebauten Schiffen heutiger Zeit, die Zehntausende von Tonnen Wasser verdrängen. Zwischen diesen beiden Extremen gab es viele Spielarten, von denen sich einige, wie die Triremen und die Galeonen, lange Zeit behaupteten. Andere Schiffe hingegen, wie z.B. U-Boote, wurden zu einem bestimmten Zweck gebaut.

Bei EMPIRE EARTH gibt es verschiedene Kategorien von Schiffen: Kriegsschiffe, Fregatten, Galeeren/Galeonen, Transporter, Kreuzer, Angriffs-U-Boote, Atom-U-Boote und Flugzeugträger. Weiterhin sind auch Fischerboote verfügbar. Wasserfahrzeuge unterscheiden sich von anderen Einheiten in ein paar wichtigen Punkten, die unten erklärt werden.



INFO: Im Faltblatt “Technologie-Baum” bzw. im Anhang C finden Sie einen Überblick über die Beziehungen der einzelnen Einheiten.

Besondere Kriegsschiffe

Drei Kategorien von Kriegsschiffen erfordern zusätzliche Erläuterungen: Transportschiffe, U-Boote und Flugzeugträger.



“Die Herrschaft des Feuers (Reign of Fire)” von Mark Churms ©1998

Seetransporter

Amphibische Operationen waren lange Zeit fester Bestandteil der Kriegführung. Zu Beginn des trojanischen Krieges segelten die Griechen mit ihrer Armee über die Ägäis, um Troja anzugreifen. Nach der Legende wollten sie Helena, die Gemahlin des Königs von Sparta, befreien … “das Gesicht, für das tausend Schiffe in See stachen.” Einer der berühmtesten amphibischen Angriffe war die D-Day-Invasion im Juni 1944, bei der die Alliierten mehr als 150.000 Soldaten sowie Panzer und andere Fahrzeuge von Großbritannien aus über den Ärmelkanal in die Normandie transportierten.

Bei EMPIRE EARTH werden Transportschiffe dazu verwendet, um Truppen über Wasser zu befördern. Jedes Transportschiff hat eine maximale Transportkapazität, durch die festgelegt wird, wie viele Truppen auf einmal transportiert werden können (beachten Sie bitte, dass einige Einheiten, z.B. die Kavallerie, beim Transport mehr als einen Platz einnehmen).

TIPP: Um sich über die aktuelle Fracht eines Transportschiffs (falls vorhanden) zu informieren, wählen Sie das Transportschiff an und werfen dann einen Blick auf die Fracht-Anzeige unten links am Bildschirm.

U-Boote

U-Boote gehören zu den unauffälligsten Waffen der Welt. Sie gleiten lautlos unter Wasser dahin und schlagen ohne Warnung gegen ahnungslose Schiffe und andere Ziele los. Die U-Boote aus der Zeit des Kalten Krieges konnten mehrere Monate untergetaucht bleiben, ohne an die Oberfläche kommen zu müssen. Ihre Einsatzdauer auf See wurde eigentlich nur durch die Menge an Nahrungsmitteln beschränkt, die sie mit sich führen konnten.

Bei EMPIRE EARTH werden U-Boote in Marinewerften hergestellt und agieren ausschließlich unter Wasser. Angriffs-U-Boote können Schiffe und andere U-Boote angreifen. Atom-U-Boote feuern konventionelle (nicht-nukleare) Raketen (SLBM oder auch Submarine-Launched Ballistic Missiles) auf Ziele im Landesinneren ab. Beide U-Boot-Arten sind vor den meisten Einheiten, die über Wasser agieren, sicher, jedoch gegenüber Fregatten und dem "Sea King"-Anti-U-Boot-Hubschrauber verwundbar.



TIPP: Türme können Angriffs-U-Boote angreifen. Sie können auf diese Weise Ihre Küsten sowohl gegen Überwasser- als auch gegen Unterwasserfahrzeuge schützen, die Ihnen zu nahe kommen.

Flugzeugträger

Flugzeugträger waren im 20. Jahrhundert die mächtigsten Waffen in den Arsenalen der Seestreitkräfte. Die ersten Flugzeugträger entstanden aus normalen Schiffen, auf denen große, flache Plattformen angebracht wurden, die als Rollbahn dienten. Im zweiten Weltkrieg hatten sich Flugzeugträger als unbezahlbar erwiesen, da mit ihrer Hilfe entscheidende Gefechte in der Pazifik-Krise geschlagen wurden. Der erste atomar betriebene Flugzeugträger, die "Enterprise", lief 1960 in den USA vom Stapel.

Bei EMPIRE EARTH sind Flugzeugträger im Wesentlichen schwimmende Flughäfen. Sie befördern spezielle Jäger-/Bomber-Flugzeuge, die an Bord zusammengebaut und gewartet werden. Diese Flugzeuge sind in der Lage, sowohl Luft- und Boden-Einheiten als auch Schiffe anzugreifen. Wie bei einem Flughafen kann ein einziger Flugzeugträger mehrere Flugzeuge gleichzeitig aufnehmen. Flugzeuge müssen in regelmäßigen Abständen zum Flugzeugträger zurückkehren, um aufgetankt, neu bewaffnet und, falls nötig, repariert zu werden. Anders als Flughäfen sind Flugzeugträger jedoch mobil und können tief in feindliche Gewässer vordringen. Flugzeugträger werden in Marinewerften produziert.

TIPP: Flugzeugträger können durch Torpedos von U-Booten beschädigt werden, daher empfiehlt es sich, Fregatten und/oder "Sea King"-Hubschrauber in der Nähe zu haben, die sie beschützen.

HINWEIS: Die auf einem Flugzeugträger hergestellten Flugzeuge besitzen ein spezielles Design und müssen nach einem Flug immer zu einem Flugzeugträger zurückkehren. Sie können nicht auf einem Flughafen landen. Weitere Informationen zu Flugzeugen finden Sie im Abschnitt “Flugzeuge und Luftkampf”.

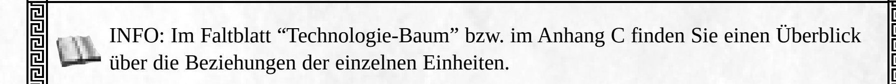
Schiffsreparatur

Beschädigte Schiffe benötigen besonders fähige Mechaniker, die die Reparaturen ausführen. Jedes Wasserfahrzeug, das zu einem Dock oder zu einer Marinewerft zurückkehrt, wird automatisch repariert. Kastendämme, Trockendocks und Unterwasserreparaturen sind besondere Technologien, die in den verschiedenen Epochen an Universitäten erforscht werden können. Sie steigern das Tempo der Reparaturen von Docks und Marinewerften.

Flugzeuge und Luftkampf

Das 20. Jahrhundert erlebte die Geburt und das schnelle Wachsen der Luftstreitkräfte, die den Kampf für immer von seinen am Boden verwurzelten Fesseln befreiten. Luftstreitkräfte erschienen auf der ganzen Welt, als die Kontrolle des Luftraums über einem Schlachtfeld nahezu unverzichtbar wurde, um einen Sieg auf dem Boden zu erringen.

Zu den fliegenden Einheiten bei EMPIRE EARTH gehören Hubschrauber und Flugzeuge, die wiederum in Bomber und zwei Arten von Kampfflugzeugen unterteilt sind. Diese Kategorien und die Unterschiede zwischen Flugzeugen und anderen Arten von Einheiten werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.



INFO: Im Faltblatt “Technologie-Baum” bzw. im Anhang C finden Sie einen Überblick über die Beziehungen der einzelnen Einheiten.

TIPP: Sie können auch Flugabwehrgeschütze (FLAK) bauen, die dazu beitragen, Ihr Land vor Luftangriffen zu schützen. Flugabwehrgeschütze können auf zweierlei Art gebaut werden. Stationäre Geschützstellungen können von Ihren Bürgern ähnlich wie Türme gebaut werden, jedoch mit der Ausnahme, dass Flugabwehrgeschütze nur auf Luft-Einheiten schießen. Außerdem können Sie in einer Panzer-Fabrik auch mobile Flugabwehrfahrzeuge bauen.

Flugzeug-Typen

Jäger

Jäger (Kampfflugzeuge) haben sich von den propellergetriebenen Doppel- und Dreideckern des Ersten Weltkriegs zu hoch entwickelten Überschallflugzeugen gewandelt. Ursprünglich wurden sie nur zur Aufklärung benutzt, aber es dauerte nicht lange, bis sie auch im Kampf eingesetzt wurden. Bei Luftkämpfen schossen die Piloten anfangs noch mit Handfeuerwaffen aufeinander, jedoch wurden fest montierte Maschinengewehre schon bald zur Standardausrüstung. Die Düsenflugzeuge der späteren Jahrzehnte waren zusätzlich mit einer Vielzahl von Lenkwaffen ausgerüstet. Im späten 21. Jahrhundert hatten Hoch-Energie-Laser die meisten Projektilwaffen ersetzt.

Bei EMPIRE EARTH stehen viele Kampfflugzeuge zur Verfügung, die in zwei Hauptkategorien eingeteilt sind Luftgefecht-Kampfflugzeuge (einfach "Jäger" genannt) und Jäger/Bomber. Luftgefecht-Kampfflugzeuge eignen sich gut im Kampf gegen alle anderen Arten von Flugzeugen, können jedoch keine Bodenziele angreifen. Jäger/Bomber können Bodenziele und Schiffe an der Wasseroberfläche angreifen, sind jedoch gegenüber anderen Flugzeugen weniger effektiv als Luftgefecht-Kampfflugzeuge. Beide Kampfflugzeug-Kategorien sollten den Kontakt mit Flugabwehrgeschützen (FLAK), Kreuzern und Boden-Luft-Raketen meiden.

Bomber

Auch Bomber haben über die Jahre hinweg diverse Änderungen erfahren. Zunächst waren sie auf Missionen mit kurzer Reichweite beschränkt, später entwickelten sich die Bomber dann zu eindrucksvollen strategischen Waffen, die weit hinter den feindlichen Linien gelegene Ziele angreifen konnten. Zusätzlich machten die undifferenzierten Bombenteppiche Platz für chirurgisch durchgeführte Angriffe, bei denen das Ziel einzelne Gebäude oder Fahrzeuge sein konnten. Im Zweiten Weltkrieg und danach wurden einige Bomber mit Atomwaffen ausgerüstet.

Die Bomber bei EMPIRE EARTH sind Experten im Angreifen stationärer Bodenziele, wie z.B. Gebäuden. Sie können außerdem ein Schlachtfeld mit Bomben eindecken, um auf diese Weise Bodentruppen zu vernichten, da jede abgeworfene Bombe Streuschaden anrichtet. Weiterhin sind auch Atom-Bomber verfügbar. Diese Flugzeuge sind zwar teuer und gegenüber Angriffen verwundbar, können jedoch verheerende Atombomben abwerfen.

Hubschrauber

Obwohl schon Leonardo da Vinci am Reißbrett das Modell eines Hubschraubers entworfen hatte, erhob sich der erste erst knapp 500 Jahre später in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts in die Lüfte. Hubschrauber wurden anfänglich nur zum Transport benutzt, entwickelten sich jedoch zu ausgeklügelten Waffenplattformen mit besonderen Verwendungszwecken, z.B. dem Ausschalten von Panzern und dem Versenken von U-Booten.

Bei EMPIRE EARTH gibt es verschiedene Kategorien von Hubschraubern. Die Kampfhubschrauber sind gut gegen menschliche Ziele geeignet, während Panzerabwehr-Hubschrauber kurzen Prozess mit Panzern machen. Der “Sea King” ist ein Anti-U-Boot-Hubschrauber, der bestens dazu geeignet ist, U-Boote zu jagen und zu versenken. Anders als Flugzeuge müssen Hubschrauber nicht zu einem Flughafen zurückkehren, um dort aufzutanken. Sie können jedoch jeden freundlich gesonnenen Flughafen anfliegen, um dort repariert zu werden.

Transporthubschrauber

Neben Kampfhubschraubern gibt es bei EMPIRE EARTH auch Transporthubschrauber. Transporthubschrauber funktionieren wie Transportschiffe, sie können aber eine beliebige Stelle der Karte anfliegen und ihre Passagiere auf jedem freien Stück Land (Klippen ausgenommen) absetzen.

HINWEIS: “Sea King”-Hubschrauber können entweder auf einem Flughafen oder in einer Marinewerft hergestellt werden. Beachten Sie, dass der Befehl “Bomber-/Hubschrauber-Sammelpunkt” einen einmaligen Sammelpunkt für Hubschrauber festlegt.

Flugzeit



Flugzeuge führen nur einen begrenzten Treibstoffvorrat mit sich. Irgendwann müssen sie zu einem Flughafen zurückkehren, um dort aufgetankt und neu bewaffnet zu werden. Die Flugzeit ist eine Eigenschaft der Flugzeuge, die verbessert werden kann. Sie legt fest, wie lang ein Flugzeug in der Luft bleiben kann, bevor es zu einem Flughafen zurückkehren muss. Nehmen Sie als Beispiel ein F-15-Kampfflugzeug, das zu seinem Ziel unterwegs ist und eine Gruppe Bomber angreift. Sobald ihm der Treibstoff ausgeht, wird es seinen Angriff abbrechen und direkt zur Heimatbasis zurückkehren – das ist der Flughafen, von dem aus es gestartet ist. Es kann erst einen anderen Kurs fliegen oder weitere Ziele angreifen, wenn es aufgetankt und neu bewaffnet wurde. Sollte der Heimatflughafen des Flugzeugs zerstört werden, während es sich auf einem Flug befindet, wird es nach einem anderen Flughafen in der Nähe suchen, der noch nicht voll belegt ist. Falls kein anderer Flughafen zu finden ist, geht dem Flugzeug schließlich der Treibstoff aus, und es stürzt ab.

TIPP: Wenn Sie einem Flugzeug ein Ziel zuweisen, das außerhalb seiner Reichweite liegt, fliegt es, so weit es kann, kehrt jedoch umgehend zu seinem Flughafen zurück, sobald ihm der Treibstoff ausgeht. In diesem Fall sollten Sie versuchen, die Flugzeit und/oder die Geschwindigkeit des Flugzeugs zu verbessern.

Auftanken und Reparatur von Flugzeugen

Flugzeuge kehren automatisch zu ihrem Heimatflughafen zurück, sobald ihnen der Treibstoff und die Munition ausgehen (festgelegt durch die Flugzeit). Flugzeuge landen und starten immer eines nach dem anderen. Wenn mehrere Flugzeuge gleichzeitig zu einem Flughafen zurückkehren, müssen sie in der Reihenfolge ihres Eintreffens die Landefreigabe abwarten.

Flugzeuge werden automatisch aufgetankt, neu bewaffnet und repariert (falls notwendig), während sie sich im Hangar eines Flughafens aufhalten. Die Dauer einer Reparatur hängt von der Höhe des Schadens ab, den das Flugzeug abbekommen hat. Ein Flugzeug kann erst dann wieder starten, wenn es vollständig repariert wurde. Ein einzelner Flughafen kann bis zu 15 Flugzeuge gleichzeitig aufnehmen. Beachten Sie bitte: Wenn ein Flughafen zerstört wird, werden auch alle darin befindlichen Flugzeuge zerstört.

TIPP: Hubschrauber werden automatisch repariert, sobald sie sich in der Nähe eines Flughafens befinden, und müssen auch nie aufgetankt werden.

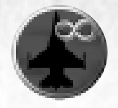
Steuerung von Flugzeugen

Jäger und Bomber können auf zweierlei Art Befehle erhalten: als einzelne Flugzeuge oder als Verband über das Flug-Kontrollzentrum ihres Heimatflughafens. Im Flug befindlichen Flugzeugen erteilen Sie Befehle, indem Sie das Flugzeug zunächst anwählen und ihm dann, wie auch jeder anderen Einheit in EMPIRE EARTH, Befehle erteilen. Sie können einem Flugzeug befehlen, sich zu bewegen, anzugreifen oder sämtliche Handlungen einzustellen und zu kreisen. Sie können Flugzeuge auf einem bestimmten Flughafen landen lassen, indem Sie sie anwählen und auf den Flughafen rechtsklicken (denken Sie daran, dass pro Flughafen nur bis zu 15 Flugzeuge erlaubt sind).

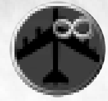
TIPP: Sie können jedem Kampfflugzeug separat Standardbefehle erteilen. Wählen Sie dazu ein Kampfflugzeug an, und klicken Sie auf dessen “Sammelpunkt”-Button. Rechtsklicken Sie anschließend auf die Karte, um den Sammelpunkt dieses Flugzeugs festzulegen. Beachten Sie bitten Folgendes: Wenn Sie für alle Flugzeuge eines Flughafens einen Sammelpunkt gesetzt haben (Erklärung folgt), hat der individuelle Sammelpunkt des Kampfflugzeugs Vorrang gegenüber dem Sammelpunkt des Flughafens.

Auf dem Flughafen können Sie den Flugzeugen Missionsziele in Form von Sammelpunkten vorgeben. Dabei handelt es sich um Standardbefehle, die die Flugzeuge anweisen, eine bestimmte Stelle oder ein bestimmtes Ziel so lange anzufliegen, bis sie einen anderen Befehl erhalten. Wenn Sie einen Sammelpunkt setzen, heben die Flugzeuge ab, fliegen zu dem Sammelpunkt (wenn die Flugzeit dazu ausreicht), führen einen Angriff durch (wenn es etwas zum Angreifen gibt) und kehren anschließend zum Flughafen zurück, um die Prozedur wieder von vorn zu beginnen.

Sie können Kampfflugzeugen, Bombern und Atom-Bombern separate Sammelpunkte zuweisen – für jede Kategorie steht ein eigener Aktion-Button zur Verfügung. (Um für alle Flugzeuge gleichzeitig einen Sammelpunkt festzulegen, wählen Sie einfach den Flughafen an und rechtsklicken auf das Ziel.) Sie können auch alle Befehle verwerfen, um alle Sammelpunkte zu entfernen.



Jäger-Sammelpunkt


Bomber-Sammelpunkt


Atom-Bomber-Sammelpunkt

TIPP: Sie können ein einzelnes Flugzeug, das sich im Hangar eines Flughafens befindet, auch einen “Alarmstart” ausführen lassen, indem Sie zunächst den Flughafen anwählen und dann in der Einheiten-/Fracht-Anzeige auf das gewünschte Flugzeug klicken. Dieses Flugzeug wird sofort abheben (falls die Rollbahn frei ist) und auf der Suche nach Feinden über dem Flughafen kreisen. Wenn die Flugzeit des Flugzeugs abgelaufen ist, landet es und wartet auf neue Befehle.

Müßiges Flugzeug

Um größere Kontrolle über Ihre Luftstreitkräfte zu erhalten, können Sie untätige Flugzeuge mit Hilfe von besonderen Tastaturkürzeln anwählen. Müßige Flugzeuge sind solche, die keine aktuellen Befehle haben und sich mit Restflugzeit in der Luft befinden oder auf einem Flughafen stehen und momentan nicht repariert werden. Anders als bei untätigen Bürgern wird der Bildschirm bei der Anwahl eines untätigen Flugzeugs nicht darauf zentriert, stattdessen erscheinen das Bild des Flugzeugs und seine Eigenschaften unten links am Bildschirm im Einheiten-Infobereich. Um ein untätiges Flugzeug anzuwählen, drücken Sie eine der folgenden Tasten:

Taste	Funktion
A	Wählt den nächsten müßigen Atom-Bomber an.
B	Wählt den nächsten müßigen Bomber an.
D	Wählt den nächsten müßigen Jäger/Bomber an.
F	Wählt den nächsten müßigen Jäger an.

Sie können dem angewählten Flugzeug dann einen Befehl erteilen – rechtsklicken Sie beispielsweise auf einen Feind, damit das Flugzeug dieses Ziel angreift (denken Sie daran, dass das Flugzeug über ausreichend Flugzeit verfügen muss, um dorthin zu gelangen). Um mehr als ein Flugzeug anzuwählen, halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, während Sie das entsprechende Tastaturkürzel benutzen. Dadurch fügen Sie Ihrer Auswahlgruppe Flugzeuge hinzu und können anschließend allen angewählten Flugzeugen gleichzeitig Befehle erteilen.

Cyborgs

Künstliche Intelligenz oder “KI” verdankt ihre Existenz den Mikrochips aus Silikon, aber die Mikrochips begrenzten ironischerweise auch gleichzeitig ihre Weiterentwicklung. Quanten-Computer mit ihrer nahezu unbegrenzten Fähigkeit, parallele Rechenoperationen durchzuführen, haben die digitale Welt radikal revolutioniert. Die Vorreiter bei der Entwicklung künstlicher Intelligenz waren Labors, die von geheimen Militärprogrammen ins Leben gerufen worden waren. Das allgemeine Ziel dieser Labors war die Entwicklung und die Fertigung von Waffensystemen, die völlig autonom handeln konnten und keine menschliche Kontrolle oder Überwachung benötigten, um ihre Missionen durchzuführen. Jahrzehntelange Forschungen brachten dann zwar zahlreiche automatisierte Systeme hervor, diese waren jedoch nicht wirklich intelligent. Erst in der Mitte des 21. Jahrhunderts ging in Europa schließlich der erste “Cyborg” in Produktion. Der Cyborg mit dem Codenamen “Cyclops” war für den Einsatz gegen Infanterie entwickelt worden.

Bei EMPIRE EARTH gibt es zwei verschiedene Kategorien von Cyborgs, die Ihre Zivilisation herstellen kann: Kampf-Cyborgs, die traditionellen Kampfmodellen entsprechen, wurden entwickelt, um bestimmte Arten von Feinden anzugreifen. Diese Cyborgs werden in Cyborg-Fabriken hergestellt und benutzen konventionelle Waffen. Pandora ist ein Typ dieser Kampf-Cyborgs.

Die zweite Kategorie umfasst Cyborgs, die entwickelt wurden, um auf dem Schlachtfeld eine spezialisierte Rolle zu spielen. Diese allgemein als “Ultra-Cyborgs” bekannten Einheiten sind die höchst entwickelten Kampfmaschinen, die jemals erschaffen worden sind.



INFO: Im Faltblatt “Technologie-Baum” bzw. im Anhang C finden Sie einen Überblick über die Beziehungen der einzelnen Einheiten.

Ultra-Cyborgs

Ultra-Cyborgs werden in Cyborg-Labors konstruiert. Sie verwenden Geheimwaffen, die sie zu ernst zu nehmenden Gegnern machen. Viele dieser Waffen erfordern Unmengen an Energie und müssen bei der Verwendung häufig wieder aufgeladen werden. Um auf dem Schlachtfeld die maximale Effektivität zu erzielen, funktionieren Ultra-Cyborgs am besten als Teil einer größeren Streitmacht. Es stehen mehrere Typen von Ultra-Cyborgs zur Verfügung.

Apoll

Der Apoll wurde entwickelt, um eine Hilfsrolle zu übernehmen. Er wartet hinter den Linien und setzt seine High-Tech-Ausrüstung ein, um die Haupt-Kampftruppe sowohl offensiv als auch defensiv zu unterstützen.



Diffraktionsschild – Durch einen Schild geschützte Einheiten erleiden weniger Schäden. Der Diffraktionsschild ist ein Schutzschild, der um eine in der Nähe befindliche Einheit projiziert werden kann. Der Schild lenkt feindlichen Beschuss teilweise ab, sodass die geschützte Einheit weniger Schaden davonträgt.

- **Reparatur –** Repariert andere Cyborgs.
  Eine der ersten Nutzungsmöglichkeiten der Nano-Maschinen war die Reparatur beschädigter Systeme. Da die Reparaturen auf atomarer Ebene vorgenommen wurden, waren die Objekte anschließend so gut wie neu. Im Feldeinsatz wurden die Nano-Maschinen mit Hilfe eines Niedrigenergie-Partikelstrahls befördert, wodurch die winzigen Apparate genau dorthin gebracht werden konnten, wo sie benötigt wurden.
- **Ionen-Puls –** Einheiten im Einflussgebiet erleiden einen größeren Schaden.
  Der Apoll kann eine Kugel aus Hochspannungsenergie abfeuern, die den Bereich um die Einschlagstelle für kurze Zeit ionisiert. Ziele, die in diesem starken Energiefeld gefangen sind, verändern ihre elektrischen Eigenschaften (Nervensysteme oder Elektronik). Dadurch werden sie anfälliger gegenüber gegnerischem Beschuss.

Furie

Die allein für die Zerstörung entwickelten Furien sind talentierte Kämpfer, die mit einer explosiven Spezialwaffe ausgerüstet sind.

- **Selbstzerstörung –** Sie explodieren auf Befehl oder beim Tod und richten dabei Umgebungsschaden an.
  In den Cyborgs befindet sich eine geringe Menge Antimaterie, die mittels eines starken elektromagnetischen Feldes eingedämmt wird. Wenn der Cyborg zerstört wird, bricht dieses Feld zusammen. Dadurch wird die Antimaterie freigesetzt, die sich sofort mit normaler Materie verbindet und dabei in einer heftigen Explosion vernichtet wird.

Hades

Der Hades ist der am höchsten entwickelte Cyborg-Typ, der je produziert wurde. Er beherrscht Raum und Zeit und kann dadurch den Ausgang eines Gefechts in nicht unbeträchtlicher Weise beeinflussen.

- **Zeitverzerrung –** Schickt die anvisierte Einheit ein paar Minuten in die Zukunft.
  Der Hades kann Wurmlöcher durch Zeit und Raum öffnen und sein Ziel in die Zukunft schicken. Dadurch verschwindet das Ziel aus der Welt, um kurze Zeit später wieder zu erscheinen.
- **Teleportation –** Der Hades kann sich zu einer anderen Stelle teleportieren, verliert dadurch aber einen Teil seiner Trefferpunkte.
  Die Teleportation funktioniert in ähnlicher Weise wie die Zeitreise, da auch hier Tunnel durch das Gefüge von Raum und Zeit benutzt werden. Beim Teleportationsvorgang scheint der Hades das physische Universum zu verlassen und dann an neuer Stelle wieder zu erscheinen. Tatsächlich jedoch öffnet der Cyborg ein Wurmloch, das einen Ort in der Raumzeit mit einem anderen verbindet, und tritt einfach auf der anderen Seite wieder hervor. Die Anstrengung, die erforderlich ist, um ein Wurmloch aufrechtzuerhalten und gleichzeitig hindurchzureisen, fordert jedoch ihren Tribut und verursacht gezwungenermaßen Schäden an den Hades-Cyborgs.
- **Nano-Virus –** Hierbei handelt es sich um einen hinterhältigen Computervirus.
  Der Nano-Virus ist ein Programm, das in Cyborgs eindringen kann und dort langsam deren Software beschädigt. Darüber hinaus greifen mikroskopisch kleine Nano-Maschinen die Körperstruktur der Cyborgs an. Daraus resultieren schließlich katastrophale Systemfehler, die schließlich mit der vollständigen Zerstörung der Cyborgs enden. Der Virus kann auch auf Cyborgs in der Nähe übergreifen, wobei es keine Rolle spielt, ob es sich dabei um Freund oder Feind handelt.

Poseidon

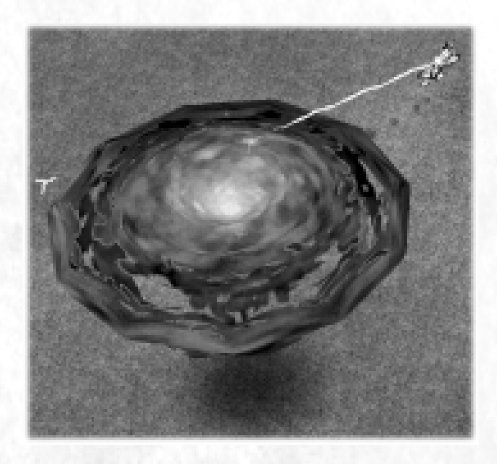
Der Poseidon kann sich nicht nur unter Wasser fortbewegen (wie der Hyperion-Cyborg), sondern verfügt auch über jeweils eine Offensiv- und eine Defensivwaffe.

- **Refraktions-Tarnung –** Macht alle freundlich gesonnenen Einheiten innerhalb seines Sichtbereichs (außer sich selbst) unsichtbar.
  Der Poseidon-Cyborg erzeugt einen sorgfältig abgestimmten elektromagnetischen Strahl, der die Lichtbrechungs-Eigenschaften der Oberfläche von in der Nähe befindlichen Einheiten verändert. Dadurch werden die sie umgebenden Lichtstrahlen gebeugt, was dazu führt, dass sie nahezu unsichtbar werden. Da der Poseidon seine EM-Strahlen ausrichten kann, sind nur freundlich gesonnene Einheiten betroffen. Falls feindliche Einheiten zu nahe kommen, wird der Winkel, in dem die einfallenden Lichtstrahlen gebeugt werden müssen, zu groß, sodass die getarnten Einheiten wieder sichtbar werden.
- **Assimilieren –** Andere Cyborgs werden übernommen.
  Ein Assimilierungs-Angriff schreibt den Befehlscode der Software des betroffenen Cyborgs um. Gleichzeitig werden die Kommunikationsprotokolle geändert, die eine Verbindung zu dem Cyborg ermöglichen. Diese Prozedur dauert eine gewisse Zeit, aber schließlich wechselt der gehackte Cyborg die Seiten.

Sturm

Der Sturm ist ein mächtiger Ultra-Cyborg, der über zwei hoch entwickelte Waffen verfügt: eine für gruppierte Ziele und eine weitere speziell für Luftziele.

- **Resonator –** Richtet Schaden an, der der Angriffsstärke der Einheiten in seinem Einflussbereich proportional entspricht.
  Sämtliche Materie schwingt auf einer bestimmten Frequenz. Resonanz tritt immer dann auf, wenn ein Objekt mit seiner Eigenfrequenz zum Schwingen gebracht wird. Ähnlich wie bei einem Weinglas, das durch die Stimme einer Sängerin zum Zerspringen gebracht wird, kann es auch hier zu erheblichen Schäden kommen. Der Resonator stimmt sich selbst auf die Energiefrequenzen der Waffen und/oder Energiezellen seines Ziels ab, die daraufhin ins Schwingen geraten, überladen und schließlich explodieren.

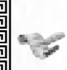




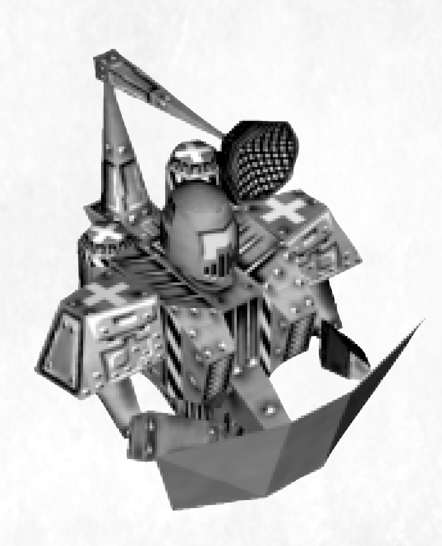
Antimaterie-Sturm – Hierbei handelt es sich um einen verheerenden Sturm, der sich auf Flugzeuge auswirkt.
Diese Waffe erzeugt einen wirbelnden Energiestrudel, der kleine, aber trotzdem tödliche Mengen Antimaterie erzeugt. Die Antimaterie kollidiert unmittelbar mit normaler Materie und verursacht dabei Tausende von kleinen, lokal wirkenden Explosionen. Die durch diese Explosionen freigesetzten Ausläufer blitzartiger Energie werden von den Rümpfen vorbeifliegender Flugzeuge angezogen und richten dort erheblichen Schaden an. Weiterhin kann der Sturm in eine bestimmte Richtung gelenkt werden, indem der ihn umgebende Luftdruck verändert wird.

Heilung und Reparatur von Einheiten

Verluste sind in einem Krieg unvermeidlich. In echten Kämpfen können Soldaten Verletzungen davontragen, die zwar nicht tödlich sind, aber auch nie wieder vollständig heilen. Bei EMPIRE EARTH können Sie alles wieder vollständig heilen, solange es nicht tot ist. Sie können Ihre militärischen Einheiten auf verschiedene Weise heilen oder reparieren. Krankenhäuser heilen Einheiten, die sich in der Nähe befinden, automatisch, während Docks und Marinewerften jedes Kriegsschiff in ihrem Wirkungsbereich reparieren. Flughäfen reparieren Flugzeuge (im Hangar) und Hubschrauber (auch außerhalb des Flughafens). Strategisch begabte Helden steigern die Ausdauer der Truppen, die sich unter ihrem Kommando befinden, und Ärzte können sowohl auf dem Schlachtfeld als auch hinter den Kampflinien Verletzungen behandeln.



HINWEIS: Einheiten, die gerade geheilt werden, sind an einem grafischen Effekt zu erkennen.





Imperiales Zeitalter (1500 – 1700 n. Chr.)

Das Aufkommen von Schiffen, die die ganze Welt umsegeln konnten, läutete den Beginn des imperialistischen Zeitalters ein. Aus Bronze – und später aus Eisen – gegossene Vorderladerkanonen wurden eingeführt, als die seefahrenden Nationen um den Zugang zu neuen, an Ressourcen reichen Ländern kämpften. Enorme Kriegsschiffe wie die Henry Grâce à Dieu, von Heinrich VIII. in Auftrag gegeben und nach ihm benannt, beherbergten mehr als 150 große Eisenkanonen und kleinere Waffen.

Auch die Handfeuerwaffen wurden weiterentwickelt. Die Steinschloss-Muskete war schneller zu laden und billiger herzustellen als die früheren Steinschloss-Arkebusen. Als die Schusswaffen treffsicherer und zuverlässiger wurden, ging die Ära der Bogenschützen langsam zu Ende. Doch erst nach Einführung des Bajonetts – besonders der unter dem Lauf montierten Variante, die die französische Armee 1688 einführte – verschwanden Hieb- und Stichwaffen wie Schwert und Hellebarde allmählich. Diese Entwicklung brachte den fundamentalen Wandel von der mittelalterlichen zur modernen Kriegführung.

Auch in den Wissenschaften fanden entscheidende Umwälzungen statt. Die wissenschaftliche Revolution war in vollem Gange. Ihre krönende Errungenschaft war die Einführung der wissenschaftlichen Methode, die Wert auf empirisch gesammelte Daten und reproduzierbare Experimente legte. Galileo, ein früher Verfechter der Prinzipien dieser Methode, nutzte das neu erfundene Teleskop, um erste Beweise dafür vorzulegen, dass die Erde nicht der Mittelpunkt des Universums war. Eine wichtige Errungenschaft des siebzehnten Jahrhunderts war die Erfindung des Kalkulus, mit dessen Hilfe Sir Isaac Newton seine Gesetze der Bewegung darlegen konnte.

Derweil musste sich die katholische Kirche der protestantischen Reformation stellen. Neben der römischen Inquisition, die Galileo unter Hausarrest stellte, sandte die Kirche Missionare in alle Welt, um die Bevölkerung neuer Länder zu bekehren und diejenigen zurückzugewinnen, die Protestanten geworden waren.

Kapitel IX
Allianzen

Politische Allianzen haben seit Anbeginn der Zivilisation dazu beigetragen, ein Gleichgewicht der Mächte aufrechtzuerhalten. Oftmals kann eine Feindschaft ebenso starke Bande zwischen zwei Nationen bilden wie langjährige Freundschaft, insbesondere dann, wenn ein Krieg auszubrechen droht. Der direkte Dialog zwischen den Nationen konnte Freundschaften fördern oder zerstören. Manchmal wurde damit auch eine imaginäre Linie gezogen, zu deren Überschreitung man einen Rivalen geradezu herausforderte. Auch wurden Geschenke in Form von Tributen eingesetzt, um Freunde zu gewinnen, Feinde freundlich zu stimmen, und sogar, um sich Gefallen zu erkaufen.

Verbündete und Feinde

Im 5. Jahrhundert v. Chr. verbündeten sich die griechischen Stadt-Staaten vorübergehend miteinander, um das mächtige persische Reich zu besiegen. Nach Athens entscheidendem Sieg bei der Schlacht vor Marathon 490 v. Chr. wurde eine griechische Allianz gebildet, um die erwartete Rückkehr einer viel größeren persischen Armee abzuwehren. Die Hauptmitglieder dieser Allianz waren Athen, das die vereinigte griechische Flotte befehligte, und Sparta, unter dessen Kommando die vereinigten Landstreitkräfte standen. Zehn Jahre nach Marathon fand erneut eine Invasion der Perser unter Xerxes I. statt. Ein heldenhaftes Gefecht bei den Thermopylen, Siege in der Meerenge von Salamis und die Schlacht bei Plataea vertrieben die Perser schließlich aus Griechenland.

Diplomatische Haltung

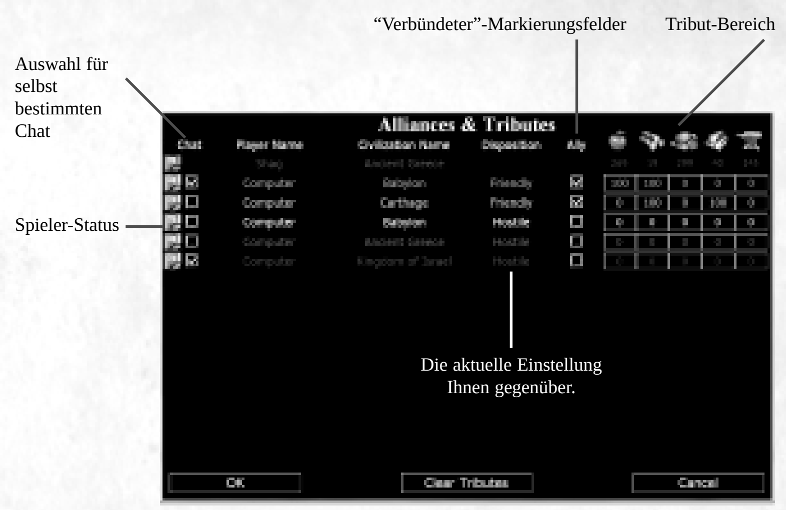
Bei den Zufallskarten-Spielen von EMPIRE EARTH können Sie vor dem Spielstart Verbündete wählen, indem Sie sich für ein Team entscheiden. Teammitglieder beginnen das Spiel als Verbündete. Wenn Sie die Option “Teams festlegen” nicht anwählen, können Sie jederzeit während des Spiels Ihre diplomatische Haltung gegenüber den anderen Zivilisationen ändern. Aber denken Sie daran, dass die anderen Zivilisationen dies ebenfalls tun können.

Verbündete können sich nicht gegenseitig angreifen. Wenn Sie sich mit einer Zivilisation verbündet haben, die Ihnen gegenüber feindlich eingestellt ist, können Sie von den Streitkräften dieser Zivilisation angegriffen werden, Ihre Streitkräfte können jedoch nicht zurückschlagen – nicht einmal, um sich zu verteidigen. Sie müssen zuerst die Allianz zu dieser Zivilisation lösen, damit Ihre Streitkräfte gegen sie kämpfen können. Wenn eine Zivilisation ihre diplomatische Haltung gegenüber einer anderen ändert, erhalten alle Spieler im Spiel eine Nachricht, die sie über diese Änderung informiert.



Im Bildschirm “Allianzen & Tribute” können Sie Ihre diplomatische Haltung gegenüber anderen Zivilisationen ändern und Tribute arrangieren (dies wird weiter unten in diesem Kapitel erläutert). Klicken Sie auf den Button “Allianzen & Tribute”, um das Fenster “Allianzen & Tribute” zu öffnen. In diesem Fenster werden alle Zivilisationen des Spiels, angefangen mit Ihrer eigenen, angezeigt. Weiterhin wird die Stellung der anderen Ihnen gegenüber angezeigt, entweder befreundet oder feindselig.

Um Ihre Haltung gegenüber einer bestimmten Zivilisation zu ändern, klicken Sie einfach das entsprechende “Verbündeter”-Kästchen an. Wenn das “Verbündeter”-Kästchen markiert ist, betrachten Sie diese Zivilisation als Ihren Verbündeten. Wenn das “Verbündeter”-Kästchen nicht markiert ist, betrachten Sie diese Zivilisation als Ihren Feind. Alle diplomatischen Änderungen, die Sie in diesem Fenster vornehmen, werden erst durch Anklicken des “OK”-Buttons wirksam.



Bildschirm "Allianzen & Tribute"

Tribute

Sie können bei EMPIRE EARTH anderen Spielern zu jedem Zweck, den Sie für sinnvoll erachten, Rohstoffe als Tribut zahlen. Um einer anderen Zivilisation – ganz gleich, ob Freund oder Feind – Rohstoffe zu schicken, klicken Sie auf den Button "Allianzen & Tribute", um das Fenster "Allianzen & Tribute" zu öffnen. In diesem Fenster hat jede Zivilisation eine Reihe von Tribut-Buttons, die zu ihr gehören. Klicken Sie die entsprechenden Tribut-Buttons an, um die Art und die Menge der Rohstoffe festzulegen, die Sie als Tribut leisten möchten. (Linksklicken Sie, um die Menge zu erhöhen, und rechtsklicken Sie, um sie zu verringern.)

Sie können jeder momentan am Spiel teilnehmenden Zivilisation Rohstoffe in beliebigen Kombinationen zukommen lassen, wobei die Mengen in 100er-Schritten eingestellt werden. Klicken Sie auf den Button "Tribute löschen", um sämtliche Tributleistungen auf Null zu setzen. Klicken Sie auf den "OK"-Button, um die von Ihnen festgelegten Tribute abzuschicken und das Fenster zu verlassen. Bei jeder Tributzahlung wird automatisch eine "Gebühr" aufgeschlagen. Weiterhin erhalten alle Spieler automatisch eine Mitteilung darüber, wer von wem einen Tribut erhalten hat.

TIPP: Die Gebühren für diese Transaktionen werden zusätzlich zu der als Tribut geleisteten Menge an Rohstoffen erhoben. Diese Gebühr kann in der Epoche "Frühes Mittelalter" durch die Erforschung der "Handelsgesetze" an der Universität gesenkt werden.

Kommunikation

Kommunikation zwischen den einzelnen Nationen auf höchster Ebene kann sehr nützlich sein. Durch geschickte diplomatische Verhandlungen gelang es Deutschland vor Beginn des Ersten Weltkriegs, einen Geheimpakt mit dem Osmanischen Reich (der heutigen Türkei) auszuhandeln. In diesem Pakt verpflichteten sich die osmanischen Türken dazu, auf der Seite Deutschlands in den Krieg einzugreifen, sollte Deutschland durch seine Verpflichtung Österreich-Ungarns gegenüber gezwungen sein, Krieg gegen Russland zu führen. Die Türken ihrerseits waren auf der Suche nach Verbündeten gegen Russland, daher profitierten beide Seiten von diesem Pakt. Als sich Deutschland Österreich-Ungarn anschloss und Russland im August 1914 den Krieg erklärte, trat auch das Osmanische Reich in den Krieg ein.

Die deutsche Diplomatie funktionierte später in diesem Krieg jedoch nicht ganz so wie geplant. 1916 hatte Präsident Woodrow Wilson einige Schwierigkeiten damit, die amerikanische Öffentlichkeit davon zu überzeugen, dass die USA ihre Neutralität aufgeben und in den Krieg auf der anderen Seite des Atlantik eingreifen müsse. Sogar als Deutschland im Januar 1917 die Wiederaufnahme der uneingeschränkten U-Boot-Kriegführung ankündigte, zögerten die Amerikaner noch, sich in etwas einzumischen, das sie als rein europäischen Konflikt ansahen. Was in Amerika schließlich einen Meinungsumschwung verursachte, war die Veröffentlichung der berüchtigten "Zimmermann-Papiere".

Dieser Brief war eigentlich eine codierte Nachricht, die Arthur Zimmermann, Deutschlands neuer Außenminister, an den mexikanischen Präsidenten Venustiano Carranza telegrafiert hatte. Darin bat Zimmermann Mexiko darum, sich mit Deutschland zu verbünden, sollten die Vereinigten Staaten in den Krieg eintreten. Die Nachricht lautete weiter, dass Mexiko im Falle der Niederlage der USA versuchen solle, Texas, Neu-Mexiko und Arizona zurückzuerobern. Die Briten fingen diese Nachricht jedoch ab und entschlüsselten sie. Dann gaben sie sie an Präsident Wilson weiter. Der Präsident ließ diesen Brief am 1. März in allen größeren Zeitungen der USA veröffentlichen. Die öffentliche Meinung änderte sich buchstäblich über Nacht, und am 6. April 1917 erließ der amerikanische Kongress eine offizielle Kriegserklärung gegenüber Deutschland.

So chatten Sie mit anderen Spielern



Bei Multiplayer-Partien können Sie mit anderen Spielern kommunizieren, um ihnen Nachrichten zu schicken, an gemeinsamen Strategien zu arbeiten, Rivalen zu ärgern usw. Klicken Sie auf den "Chat"-Button, oder drücken Sie die Eingabetaste auf der Tastatur, um das Chat-Fenster zu öffnen. (Das Spiel wird nicht unterbrochen, während Sie chatten.) Schreiben Sie Ihre Nachricht im Chat-Fenster, und wählen Sie aus, an wen diese Nachricht geschickt werden soll: "Verbündete", "Alle", "Feinde" oder "Selbst erstellt" (siehe unten). Durch Drücken der Eingabetaste wird die Nachricht an die von Ihnen gewählten Empfänger abgeschickt. Um eine Nachricht vor dem Absenden zu löschen, klicken Sie eine beliebige Stelle außerhalb des Chat-Fensters an.

TIPP: Im Chat-Fenster können Sie markierten Text mit der Tastenkombination Umschalten+Entfernen ausschneiden und mit der Tastenkombination Umschalten+Einfügen einfügen.

Sämtliche Nachrichten, die Sie erhalten, einschließlich derer, die Sie abschicken, werden oben links auf dem Spiel-Bildschirm angezeigt. Nachrichten können immer dem Spieler zugeordnet werden, der sie gesendet hat, da sie in den Farben des entsprechenden Spielers dargestellt werden. Auch die Empfänger der Nachricht werden angezeigt – entweder "(Verbündete)", "(Feinde)" oder "(Selbst erstellt)". Wenn alle Mitspieler die Nachricht erhalten, erscheint kein Hinweis auf den Empfänger. Sie sollten sorgfältig darauf achten, dass Nachrichten nicht in die falschen Hände geraten und so zu unerwünschten Resultaten führen.

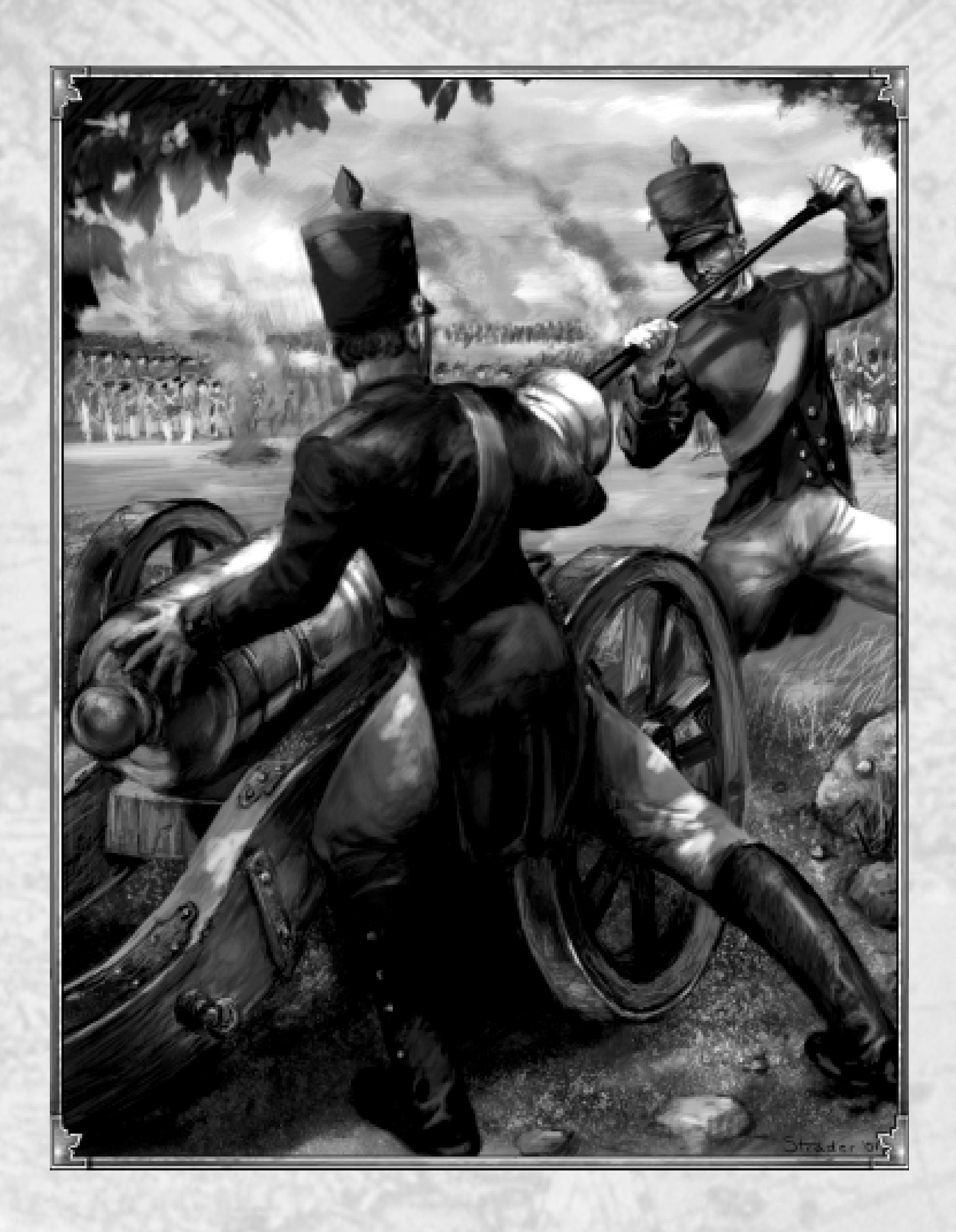
TIPP: Sie können Leuchtsignale verwenden, um Angriffe mit Verbündeten abzustimmen oder Hilfe zu einer bestimmten Stelle zu rufen. Klicken Sie einfach unterhalb der Mini-Karte auf den "Leuchtsignal"-Button und anschließend auf die Stelle in der Haupt- oder in der Mini-Karte, an der das Leuchtsignal aktiviert werden soll. Die Leuchtsignale erscheinen zusammen mit einem akustischen Hinweis auf den Mini-Karten Ihrer Verbündeten. Sie können Leuchtsignale auch verwenden, um verbündete Computerspieler um Hilfe zu bitten. Sofern sie Truppen zur Verfügung haben, werden sie diese zu der bezeichneten Stelle schicken.

So chatten Sie mit ausgewählten Mitspielern

Wenn Sie bestimmten Spielern eine Chat-Nachricht schicken möchten, müssen Sie diese Spieler zunächst anwählen. Klicken Sie auf den Button "Allianzen & Tribute", um das Fenster "Allianzen & Tribute" zu öffnen. Wählen Sie anschließend die Spieler aus, denen Sie eine Chat-Mitteilung schicken möchten, indem Sie die entsprechenden Chat-Kästchen anwählen (oder sie durch Anklicken abwählen). Klicken Sie auf den "OK"-Button, um zum Spiel zurückzukehren. Klicken Sie dann auf den Chat-Button (oder drücken Sie die Eingabetaste). Klicken Sie im Chat-Fenster auf den "Selbst erstellt"-Button, und schreiben und schicken Sie anschließend Ihre Nachricht. Der "Selbst erstellt"-Button erinnert sich an die Spieler, die Sie ausgewählt hatten, daher müssen Sie sie nicht jedes Mal wieder anwählen, es sei denn, Sie möchten andere Spieler anwählen.

HINWEIS: Standardmäßig werden Ihre Verbündeten für den selbst erstellten Chat angewählt. Deshalb werden Ihre Nachrichten so lange im Modus "Selbst erstellt" an Ihre Verbündeten geschickt, bis Sie eine eigene Auswahl treffen.

INFO: Neben jedem Chat-Markierungsfeld finden Sie Informationen zum Status der Spieler (Sie sehen beispielsweise, wer mit dem Spiel verbunden, wer getrennt und wer besiegt ist). Der Spieler-Status wird in Kapitel IV näher beschrieben.



Industrie-Zeitalter (1700 – 1900 n. Chr.)

Eine wichtige Folge der wissenschaftlichen Revolution war die Wirkung, die sie auf die Haltung der Menschen gegenüber Wissenschaft und Technologie hatte. Die Überzeugung wuchs, dass die Wissenschaft alles erreichen könne. Dieser Glaube trug mehr als die tatsächlichen wissenschaftlichen Forschungen dazu bei, die industrielle Revolution einzuläuten.

Der Motor des Industrie-Zeitalters war vorwiegend Dampf. Die Dampfmaschine wurde vielerorts eingesetzt, von Fabriken über unterirdische Minen bis hin zu Schiffen. In Fabriken ermöglichte das Konzept standardisierter Produkte mit austauschbaren Teilen eine billigere und effizientere Produktion. Schusswaffen gehörten zu den ersten Produkten, die von der Massenproduktion profitierten. Verschiedene Änderungen des Designs verbesserten die Qualität der Gewehre noch mehr: Hinterlader, gezogene Läufe und Perkussionsschlösser wurden in dieser Zeitspanne zur Norm.

Mehrere wissenschaftliche Durchbrüche hatten eine enorme Auswirkung auf die Zivilisation. In der Medizin erwies sich die Theorie der Krankheitserreger als höchst einflussreich. Pasteurisierung und Antiseptika, die Mikroorganismen abtöteten, führten dazu, dass sich die Lebenserwartung in den nächsten einhundertfünfzig Jahren fast verdoppelte. Darwins Evolutionstheorie machte es in Verbindung mit Gregor Mendels Arbeit über Erbanlagen und Genetik möglich, dass die Vielfalt des Lebens auf der Erde besser verstanden wurde.

Im Industrie-Zeitalter fand die Elektrizität, bis dahin eine wissenschaftliche Kuriosität, erstmals praktische Anwendung. Als die ersten elektrischen Batterien und Generatoren erfunden waren, stand Elektrizität für alle möglichen Aufgaben zur Verfügung. Der Elektromotor wurde erfunden, um elektrische Energie in mechanische Energie umzuwandeln. Der Telegraf und kurz darauf das Telefon revolutionierten die Kommunikation. Elektrische Glühlampen verdrängten mit der Zeit Gaslaternen als nächtliche Lichtquellen.

Kapitel X
Religion

Unter allen menschlichen Bräuchen hat die Religion die größten Auswirkungen. Starker Glaube ist ein mächtiges persönliches Motivationsmittel. Gesellschaftlich betrachtet bilden sich unter Menschen, die demselben Glauben angehören, oftmals starke Bande, während Differenzen zu Feindschaft und sogar Blutvergießen führen können. Bei den meisten Religionen suchen die Gläubigen nach heiligen Menschen oder heiligen Orten, da sie darin eine greifbare Verbindung zwischen dem Natürlichen und dem Übernatürlichen sehen.

Priester

Die Bedeutung geistiger Oberhäupter sowohl für vergangene als auch für heutige Zivilisationen darf auf keinen Fall unterschätzt werden. Die Menschen haben sie traditionell schon immer als Vermittler zwischen Himmel und Erde, zwischen der Menschheit und der geistigen Welt betrachtet. Bei manchen Kulturen war es normal vorauszusetzen, dass heilige Männer und Frauen besondere Kräfte und Fähigkeiten besäßen.

Jedoch war der Lobgesang der einen Zivilisation in den Augen einer anderen oftmals reine Ketzerei. Die Verbreitung religiöser Vorstellungen unter Außenstehenden konnte ein ziemlich gefährliches Unterfangen sein. Die ersten Christen im Römischen Reich wurden wegen ihres Glaubens und ihrer Praktiken vereinzelt verfolgt. Im späten 1. Jahrhundert n. Chr. wurde das Christentum zum Kapitalverbrechen erklärt – bekennende Christen, die ihrem Glauben nicht abschwören wollten, um sich stattdessen den akzeptierten römischen Göttern zuzuwenden, wurden getötet.

Die religiösen Oberhäupter bei EMPIRE EARTH sind die Priester. Sie können Feinde zu ihrem Glauben bekehren. Priester müssen auf ihren Reisen ins Ausland jedoch immer vorsichtig sein, denn sie werden von jenen, die ihren Glauben nicht teilen, nicht gerade mit offenen Armen empfangen.

TIPP: Sie können Ihre Priester und Propheten wirkungsvoller machen, indem Sie in einem Tempel verschiedene religiöse Weiterentwicklungen erforschen.

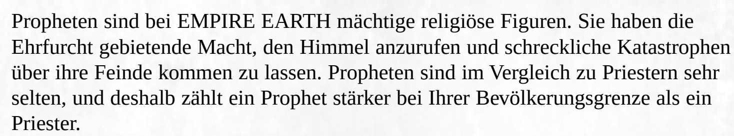
Bekehrung

Es war die Pflicht eines jeden Missionars und anderer religiöser Menschen, ihren Glauben unter den Ungläubigen zu verbreiten, damit diesen auch irgendwann Erleuchtung zuteil werde. Manchmal erreichen ihre Worte die Herzen ihrer Zuhörer und wirken wie eine Offenbarung, die das ganze Leben verändert. Die Bekehrten wenden sich ihrem neuen Glauben zu und beginnen ein neues Leben.

Nach der Reformation im 16. Jahrhundert begannen protestantische Missionare damit, ihren Glauben im überwiegend katholischen Europa zu verbreiten. Die katholische Kirche entsandte daraufhin eigene Missionare, um zu versuchen, Regionen zurückzuerlangen, in denen der Protestantismus bereits Fuß gefasst hatte, während sie gleichzeitig in neue Länder vorstießen, in denen sich das Christentum noch nicht etabliert hatte.

Bei EMPIRE EARTH können Sie die Priester anweisen, ihren Glauben unter den "Ungläubigen" einer rivalisierenden Zivilisation zu verbreiten. Priester sind überzeugende Redner und können jede Person bekehren, wenn sie genug Zeit dafür haben. Einmal von den Fehlern ihres Tuns überzeugt, schließen sich die Bekehrten Ihrer Zivilisation bedingungslos an. Sogar die Bedienungsmannschaften von Kriegsmaschinen sind dafür empfänglich. Die Mannschaften von Schiffen und Flugzeugen hingegen können diese Worte nicht hören und lassen sich daher nicht bekehren. Das Predigen ist jedoch harte Arbeit. Die Priester müssen sich nach jeder erfolgreichen Bekehrung erst einmal eine Zeit lang erholen.

In der Nähe einer Universität sind alle Einheiten vor der Konvertierung sicher.



TIPP: Priester können durch den Bau des "Turmbau zu Babel"-Wunders gleich mehrere Feinde auf einmal bekehren. Priester können auch die Fähigkeit erlangen, andere Priester (durch die Erforschung der Technologie "Druckerpresse" in der Renaissance) und sogar Gebäude (durch die Erforschung der "Missionare" im imperialen Zeitalter) zu bekehren.

Propheten



Bestimmte religiöse Personen besitzen eine noch tiefere spirituelle Verbindung als Priester. Die so genannten "Propheten" sind sehr seltene Individuen, die nicht nur im Einklang mit der spirituellen Welt leben, sondern sogar direkt mit ihren Göttern kommunizieren können.

Propheten sind bei EMPIRE EARTH mächtige religiöse Figuren. Sie haben die Ehrfurcht gebietende Macht, den Himmel anzurufen und schreckliche Katastrophen über ihre Feinde kommen zu lassen. Propheten sind im Vergleich zu Priestern sehr selten, und deshalb zählt ein Prophet stärker bei Ihrer Bevölkerungsgrenze als ein Priester.

Katastrophen

In alter Zeit glaubten die Menschen häufig daran, dass Katastrophen, wie z.B. Erdbeben und Vulkanausbrüche, durch wütende Geister oder den Zorn der Götter hervorgerufen würden. Im 14. Jahrhundert betrachteten viele den "Schwarzen Tod" als eine Strafe, die von Gott geschickt wurde, während andere sich dem Mystizismus zuwandten, in dem Versuch, sich vor dieser schrecklichen Krankheit zu schützen.

Die Menschheit wurde von diversen Arten von Katastrophen heimgesucht, und es hat sich als schwierig erwiesen, genau vorherzusagen, wann ein solches Ereignis eintritt. Es ist für eine Gesellschaft am besten, wenn sie auf eine Katastrophe vorbereitet ist, bevor sie eintritt.

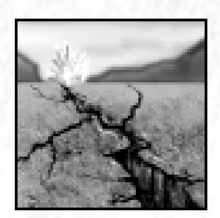
Feuersturm



Ziel: Sämtliche Gebäude, Mauern, Türme oder Schiffe.
Effekt: Beschädigt Gebäude und Schiffe; kann auch auf in der Nähe liegende Gebäude übergreifen.

Feuer ist eines der ältesten Werkzeuge der Menschheit, aber wirklich gezähmt wurde es nie. Kann es beherrscht werden, ist es von großem Vorteil. Und wenn es erst einmal entfesselt wurde, kann es großen Schaden anrichten, besonders wenn die Flammen durch Wind angefacht werden.

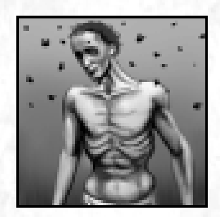
Erdbeben



Ziel: Land
Effekt: Beschädigt Gebäude und andere Bauwerke.

Es gibt nichts Schrecklicheres als scheinbar festen Erdboden, der plötzlich unter den Füßen zu beben beginnt. Erdbeben treten am häufigsten an den bekannten Verwerfungslinien auf, können theoretisch jedoch überall zuschlagen. Manchmal reißen Erdbeben den Erdboden auseinander und verschlingen alles, was sich auf der Oberfläche befindet.

Malaria



Ziel: Land-Einheiten (Gruppen) mit Ausnahme von Cyborgs.
Effekt: Infizierte Individuen verlieren an Gesundheit (sterben jedoch nicht).

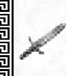
Malaria ist eine uralte Geißel von Mensch und Tier, besonders tropische Gebiete sind davon betroffen. Moskitos verbreiten den Parasiten, der die Krankheit verursacht, von einem Opfer zum nächsten. Zu den Symptomen gehören Fieber, Schwächegefühl und Schüttelfrost. Hippokrates, der berühmte griechische Arzt, beschrieb und klassifizierte das Malariafieber bereits im 5. Jahrhundert v. Chr.

Hurrikan



Ziel: Wasser
Effekt: Beschädigt Schiffe durch Blitze.

Hurrikane oder tropische Zyklone gehören wegen ihrer außergewöhnlichen Stärke, ihrer immensen Größe und ihrer langsamen, sich windenden Vorwärtsbewegung zu den zerstörerischsten Naturereignissen überhaupt. Neben den Winden, die häufig mehr als 160 km/h schnell sind, treten solche Stürme meist in Verbindung mit heftigen Regenfällen und häufigen Blitzen auf. Hurrikane bilden sich immer über Wasser.



TIPP: Sie können einen Hurrikan zu jeder beliebigen Stelle bewegen (außer an Land). Bewegen Sie ihn über Flotten feindlicher Schiffe, um den größtmöglichen Schaden anzurichten.

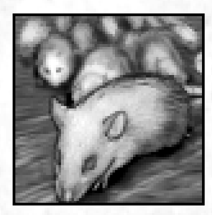
Vulkan



Ziel: Land oder Wasser
Effekt: Erzeugt einen Vulkan, der verheerende Feuerbälle verschießt.

Viele Menschen lebten im Schatten eines Vulkans, doch es können Generationen kommen und gehen, bis es wieder einmal zu einem Ausbruch kommt. Nach einer langen Periode der Inaktivität begrub ein Ausbruch des Vesuv in Italien 79 n. Chr. unter anderem die Städte Pompeji, Stabiae, Herculaneum. Ausgrabungen geben Hinweise darauf, dass die dort lebenden Menschen davon überrascht worden waren. Ab und zu erheben sich neue Vulkane aus der Erde. Auf diese Weise entstanden die Inseln Hawaiis.

Pest



Ziel: Land-Einheiten mit Ausnahme von Cyborgs.
Effekt: Infizierte Einheiten werden langsam vernichtet; Ausbreitung möglich.

Die Pest ist eine schreckliche bakterielle Infektion, die hoch ansteckend und normalerweise tödlich ist. Der verheerendste Ausbruch der Pest in der Geschichte war der "Schwarze Tod", der in der Mitte des 14. Jahrhunderts in Europa wütete. Der "Schwarze Tod" löschte ganze Dörfer aus. In Europa fiel der Pest Schätzungen zufolge jeder Vierte zum Opfer, insgesamt über 25 Millionen Menschen.

So beschwören Sie Katastrophen herauf

Einige Religionen haben versucht, die Geister oder Götter durch Spenden, Opfer, heilige Gesänge oder andere Rituale freundlich zu stimmen. Die Griechen und die frühen Römer brachten Tieropfer dar und beteten, um die Gunst der Götter zu erhalten – oder sogar zu erzwingen. Auch Flüche wurden erbeten, gewöhnlich durch mit Inschriften versehene Steine, die an heiligen Plätzen zurückgelassen wurden. In Ägypten wurden in Gräbern sogar Zeichnungen von Regentänzen gefunden, die bis ins 3. Jahrtausend v. Chr. zurückdatieren.

Die Propheten Ihrer Zivilisation können dank ihrer starken Bindungen zur Welt des Übernatürlichen die Gunst der Götter erschmeicheln, um eine der vorgenannten Katastrophen heraufzubeschwören. Die Beschwörung einer Katastrophe erfordert Zeit, enorme Konzentration und die Macht des Glaubens. Sobald ein Prophet genug Macht bzw. Energie angesammelt hat, muss er sich nur noch für eine Katastrophe entscheiden und dann das Ziel für den Zorn seines Gottes anwählen. Wenn die Katastrophe eintritt, sind sowohl Freunde als auch Feinde davon betroffen (außer sie sind durch einen Tempel geschützt), daher sollten Propheten bei der Auswahl ihres Ziels sorgfältig vorgehen.



Schutz vor Katastrophen

Trotz – oder vielleicht wegen – ihrer mächtigen Beziehungen können Propheten keine Tempel entweihen. Dabei spielt es keine Rolle, wer darin verehrt wird. Aus diesem Grund sind ein Tempel und der geheiligte Boden, der ihn umgibt, sicher vor den Auswirkungen einer Katastrophe. Jede Zivilisation kann sich durch ein bisschen Voraussicht und Planung vor den Auswirkungen von Katastrophen schützen, indem sie in den Bereichen, die sie schützen möchte, Tempel errichtet.

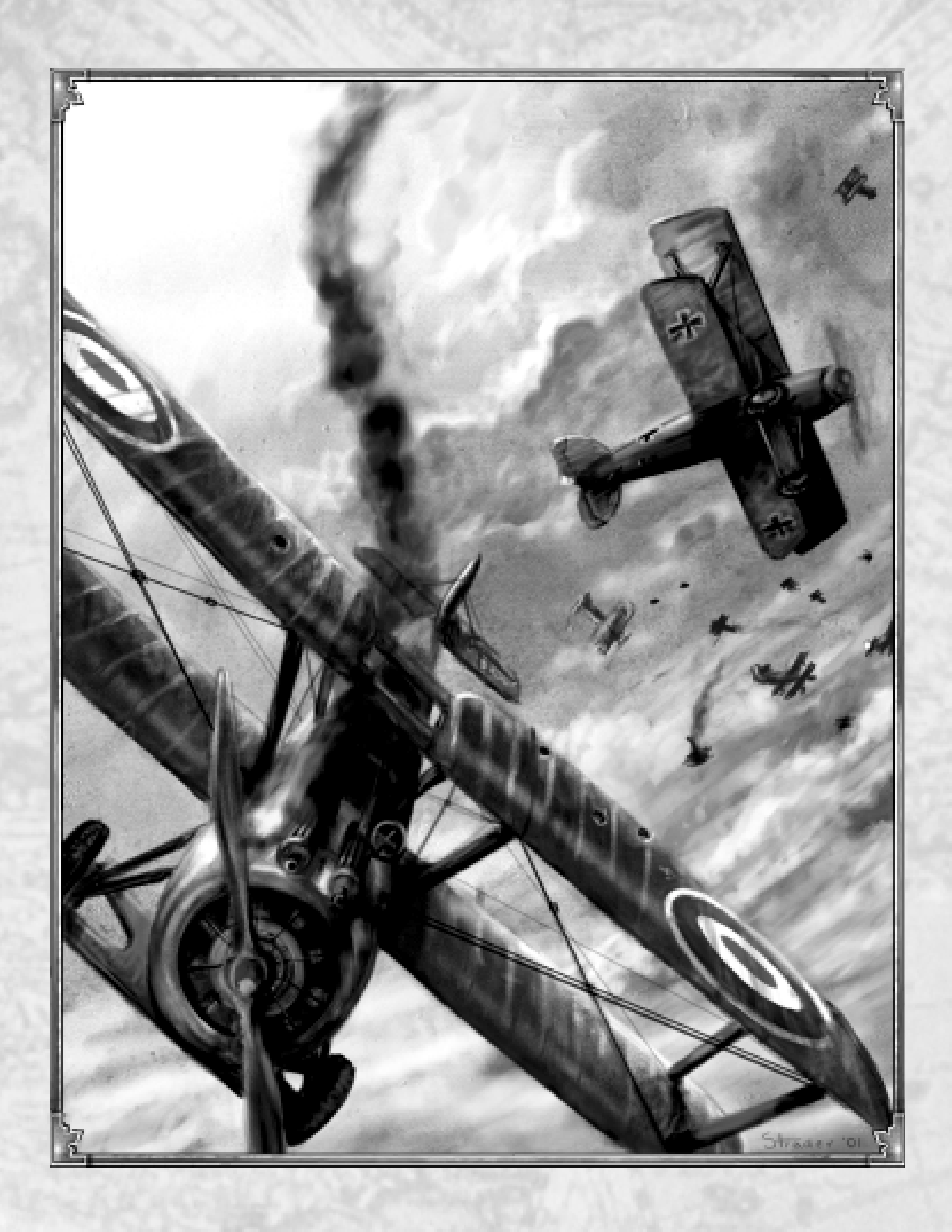
Tempel

Individuelle Verehrungsstätten sind für gläubige Menschen von besonderer Bedeutung. Als Alexander der Große in dem griechischen Stadt-Staat Theben im Jahre 335 v. Chr. einen Aufstand niederschlug, legte er sämtliche Häuser in Schutt und Asche – mit Ausnahme der Tempel (und dem Haus von Pindar, einem bekannten Poeten), da er deren Bedeutung für die Bevölkerung würdigte. Im Gegensatz dazu zerstörten die Römer im Jahre 70 n. Chr. den zweiten Tempel von Jerusalem und beendeten dadurch eine vier Jahre dauernde Rebellion der Juden. Dieser Akt der Entweihung ist bis heute unvergessen – die noch bestehende Westmauer des Tempels, auch als "Klagemauer" bekannt, blieb auch weiterhin Wallfahrtsort für jüdische Gläubige und Pilger.

Als die Nomaden der Vorzeit langsam sesshaft wurden, begannen sich auch die ersten religiösen Mittelpunkte zu bilden. Die Gebäude und sogar der Boden, auf dem sie erbaut waren, wurden traditionell als heilig betrachtet. Sie waren Zufluchtsorte, die vor dem Bösen der sterblichen Welt schützen sollten.

Bei EMPIRE EARTH dienen Tempel zur Ausbildung von Priestern und Propheten und zur Weiterentwicklung von deren Fähigkeiten. Darüber hinaus bietet der Einflussbereich um einen Tempel herum Schutz vor Katastrophen. Zusätzliche Informationen zu Tempeln finden Sie in den Kapiteln VII und XIII.





Atom-Zeitalter (1900 – 2000)

Erster Weltkrieg

Der Erste Weltkrieg war der erste wirklich globale Konflikt. Die Nationen traten 1914 in den Krieg ein und glaubten, es wäre nur eine Frage von Monaten, bis ihre Seite den Sieg davontragen würde. Als der Krieg 1918 endlich zu Ende ging, waren mehr als 8 Millionen Soldaten gefallen, und die Kriegführung hatte sich grundlegend verändert.

Neue Kriegsschiffe aus Stahl, die Tausende von Tonnen wogen, kreuzten auf den Weltmeeren und verwickelten einander Meilen entfernt in Feuergefechte. Unter Wasser brachten lautlose U-Boote Zerstörung über die Schiffe an der Oberfläche. Derweil hatte am Himmel das Flugzeug seine ersten Auftritte. Dank eines Unterbrechergetriebes konnten fest montierte Maschinengewehre zwischen den kreisenden Propellern eines Flugzeugs hindurchschießen. Das ermöglichte den Piloten, ihre Flugzeuge direkt auf ein Ziel auszurichten und so die Treffsicherheit zu verbessern. Geschickte Piloten führten Buch über die Anzahl der Flugzeuge, die sie abgeschossen hatten – der Begriff “Flieger-Ass” war geboren. Mit 80 Abschüssen führte Manfred von Richthofen, besser bekannt als der Rote Baron, die Liste der Flieger-Asse an.

Schon 1915 hatte sich der Krieg zu Lande in einem Grabenkrieg festgefahren; Artillerie und Maschinengewehre stärkten das Patt nur. Allein an der Westfront wurden 1915 auf beiden Seiten Hunderttausende von Leben für minimale Fortschritte geopfert. Um einen Ausweg aus dieser Sackgasse zu finden, entwickelten die Militärführer neue Strategien und Taktiken. Eine dieser Ideen, die in der Zukunft zum Einsatz kommen sollten, war die Entwicklung von Panzern. Im November 1917 erzielten 474 britische Panzer einen spektakulären – wenn auch nur kurzen – Durchbruch gegen die Deutschen in der Schlacht von Cambrai. Aber solche Erfolge trugen wenig zur Beendigung des Krieges bei. Erst der Kriegseintritt der Vereinigten Staaten gab wirtschaftlich und später militärisch den Ausschlag zugunsten der Alliierten und führte zum Waffenstillstand von 1918.

Kapitel XI
Helden

Im 19. Jahrhundert schrieb der britische Historiker Thomas Carlyle: “Die Geschichte der Welt ist nur die Biographie großer Männer.” Jede Kultur hat ihre Helden, jene Männer und Frauen, die durch ihre Handlungen und persönlichen Eigenschaften ihr Volk zu Größe führten. Helden sind aber mehr als nur die Summe ihrer Taten – ihrer “Biographien”. Sie sind wichtige Symbole für ihre jeweilige Zivilisation, und wurden oftmals in einer Art und Weise verehrt, die eigentlich nur Göttern zustand.

Heldenhafte Taten

Heldenhafte Individuen sind Menschen der Tat, die dafür gefeiert werden, dass sie zur richtigen Zeit am richtigen Ort waren und richtig handelten. An Hannibal, den berühmten karthagischen General, erinnert man sich, weil er eine gewagte Alpenüberquerung unternahm und den Krieg auf römischen Boden trug. Elizabeth I. hatte auf gewisse Weise Glück, in einer so vollständig von Männern dominierten Zeit Königin von England zu werden. Sie hielt jedoch die Fäden der Macht geschickt in der Hand und führte England zu einem der Höhepunkte seiner langen Geschichte. Napoleons Großtaten sind legendär, doch wäre er nie zu einer solchen Legende geworden, wäre er in seinem Geburtsort auf Korsika geblieben. Diese Menschen hatten den Ehrgeiz, die Fertigkeiten und die Energie, die dafür nötig waren, Spuren in der Geschichte zu hinterlassen.

Krieger und Strategen



Zahlreiche historische Gestalten sind mit dem Begriff des “Helden” verbunden. Von diesen Menschen besaßen viele einen militärischen Hintergrund, andere waren Staatsmänner und Politiker. Manche von ihnen waren auch beides. Alle geboten Respekt und Gehorsam. Sie erfüllten die Menschen in ihrer Umgebung mit ihrem Mut, ihrem Charisma und ihrem Selbstvertrauen.

Die Helden fallen bei EMPIRE EARTH in zwei Kategorien: Krieger und Strategen. Historisch betrachtet setzten Krieger-Helden oft ihr Leben aufs Spiel, führten ihre Truppen in den Krieg und nahmen sogar selbst an den Kämpfen teil. Sie beherrschten taktisches Denken und errangen herausragende militärische Siege. Strategen-Helden verfolgten im Gegensatz dazu eher große – oftmals politische – Ziele und verwendeten Strategien, um diese zu erreichen. Manche befehligten ihre Truppen von der Frontlinie aus, andere jedoch hielten sich zurück und führten hinter den Linien ihre Streitkräfte entsprechend ihres Gesamtplans.

Epoche	Krieger	Strategen
Kupferzeit (3)	Gilgamesch	Sargon von Akkadien
Bronzezeit (4)	Hannibal	Alexander der Große
Frühes Mittelalter (5)	Julius Cäsar	Karl der Große
Mittelalter (6)	Richard Löwenherz	William der Eroberer
Renaissance (7)	Heinrich V.	Isabella
Imperiales Zeitalter (8)	Oliver Cromwell	Elisabeth I.
Industrie-Zeitalter (9)	Napoleon	Otto von Bismarck
Atom-Zeitalter – 1. WK (10)	Manfred von Richthofen	Givan DeVerran
Atom-Zeitalter – 2. WK (11)	Travis Shackelford	Erwin Rommel
Atom-Zeitalter – Moderne (12)	Dennis St. Albans	R.W. Bresden
Informations-Zeitalter (13)	Sergej Molotow	Alexej Septimus
Nano-Zeitalter (14)	Molotow (Cyborg)	Molly Ryan

Die Fähigkeit, andere zu führen – nicht nur zu befehligen, sondern auch zu motivieren –, ist die stärkste Waffe eines Helden. Truppen unter der Leitung eines Helden können weit über das normal erträgliche Maß hinaus kämpfen und halten länger im Kampf durch, als sie es sonst tun würden. Daher besitzt eine Armee mit einem Helden, der sie in den Kampf führt, einen Vorteil gegenüber einer identische Armee ohne einen Helden.

Bei EMPIRE EARTH führen Krieger-Helden und Strategen-Helden ihre Truppen auf verschiedene Weise. Krieger-Helden sind stark und mutig und schreiten ihren Truppen häufig als gutes Beispiel voran. Ihre Art der Führung hebt die Moral ihrer unmittelbaren Umgebung, sodass sie direkt an der Frontlinie am effektivsten sind. Moral steigert die Ausdauer der Truppen, daher ist es für ihre Feinde schwerer, sie zu besiegen.

Strategen-Helden können ihre Truppen aus größerer Entfernung motivieren und sollten persönliche Kampfeinsätze am besten vermeiden. Ihre Art der Führerschaft steigert das Selbstbewusstsein. Dadurch wecken diese Helden die Lebensgeister ihrer Truppen und verleihen ihnen in Kämpfen mehr Standvermögen. Sie können einen Feind auch durch ihren Schlachtruf demoralisieren. Beim Ertönen eines heldenhaften Kriegsschreis verlieren die entmutigten Gegner ihren Kampfesmut und sind daher einfacher zu besiegen.

HINWEIS: Helden können nur Land-Einheiten beeinflussen (mit Ausnahme von Cyborgs, die zwar von Schlachtrufen, jedoch nicht von anderen Fähigkeiten eines Helden beeinflusst werden). Moral ist kein additiver Effekt, daher hebt sich die Moral von Truppen, die sich in Reichweite zweier Krieger-Helden oder eines Kriegers und eines Stadtzentrums oder Kapitols befinden, nur durch Einwirkung einer Quelle, nicht durch beide. Ebenso addieren sich der Wiederherstellungseffekt eines Strategen und eines Krankenhauses nicht, wobei Krankenhäuser vollständig heilen können.

Produktion eines Helden

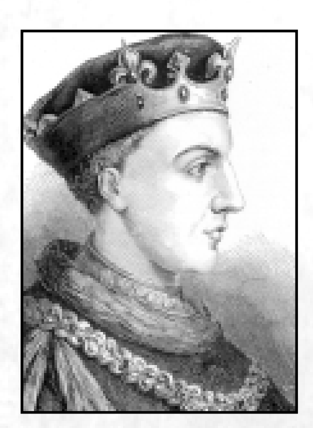
In der Geschichte war es so gut wie unmöglich, das Auftreten eines Helden vorauszusagen. Bei EMPIRE EARTH hat Ihre Zivilisation die Fähigkeit, nach Belieben Helden in einem Stadtzentrum oder Kapitol entstehen zu lassen. Sie können so viele Helden erstellen, wie Ihre Ressourcen zulassen, und es kann sich dabei auch immer um denselben Helden handeln. So können Sie zum Beispiel vier Napoleons haben, wenn Sie dies möchten.

Verbesserungen und Aufwertungen

Genau wie ein gewöhnlicher Schwertkämpfer verbessert werden kann, indem man ihn mit einem besseren Schwert ausstattet, kann auch ein Held von besserer Ausrüstung profitieren. Sie können die Trefferpunkte, Angriffsstärke und Geschwindigkeit jedes Helden wie bei anderen Einheiten auch verbessern.

Helden sind nicht nur eine Ansammlung von Charakteristiken, sie sind auch Produkte ihrer Zeit. Man kann sich Julius Cäsar ohne das antike Rom oder Rommel ohne die Panzer-Kriegführung im Zweiten Weltkrieg kaum vorstellen. Die heroischen Gestalten wurden Helden, indem sie aus ihrem Platz in der Geschichte das Beste herausholten.

Die Helden, die Sie bei EMPIRE EARTH erstellen können, sind ebenfalls Produkte ihrer Zeit – d.h. jede Epoche (angefangen mit der Kupferzeit) hat ihre eigenen Helden. Wenn Sie zu einer neuen Epoche aufbrechen, können Sie neue Helden entwickeln, die eher in die Ära passen. Jeder nachfolgende Krieger- oder Strategen-Held ist so besser gewappnet, den Streitigkeiten seiner Zeit zu begegnen. Sie werten Helden, wie jede andere Einheit auch, in dem Gebäude weiter auf, dem sie entstammen – bei Helden ist dies das Stadtzentrum oder das Kapitol.



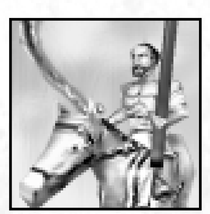
König Henry V. von England © Archive Photos



INFO: Weitere Informationen zur Verbesserung von Einheiten und Aufwertungen finden Sie in Kapitel IV.

Helden

Gilgamesch

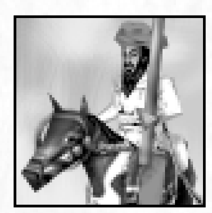


Epoche: Kupferzeit
Typ: Krieger

Gilgamesch wurde irgendwann während des 3. Jahrtausends v. Chr. König der Stadt Uruk. Die Legenden dieses großen Kriegers sind vielleicht die ältesten überlieferten, schriftlich niedergelegten Geschichten und Gedichte überhaupt. Die vollständigste Version des Gilgamesch-Epos ist auf zwölf Tontafeln festgehalten und in der Keilschrift der antiken akkadischen Sprache geschrieben. Obwohl es nahezu unmöglich ist, nachzuvollziehen, wie viel von dem Niedergelegten der Wahrheit entspricht, wird es doch als eines der größten Werke des antiken Mesopotamiens betrachtet.

In den Legenden wird Gilgamesch als tüchtiger Krieger beschrieben, der den von Götterhand geschaffenen Wilden Enkidu bekämpft und sich schließlich mit ihm anfreundet. Zusammen gelingt es ihnen, das Ungeheuer Huwawa, den Wächter des Waldes, und den mächtigen "Himmelsstier" zu töten, den die Göttin Ischtar auf Gilgamesch hetzte, weil er ihr den Laufpass gegeben hatte. Enkidu wird jedoch plötzlich von einer Krankheit befallen und stirbt. Dies ist die Strafe der Götter, weil er Gilgamesch geholfen hatte, den Stier zu erschlagen. Traurig und mit dem Gefühl, verletzbar zu sein, macht sich Gilgamesch auf die Suche nach Utnapischtim, der angeblich das Geheimnis des ewigen Lebens kennen soll. Gilgamesch erfährt dann zwar das Geheimnis, zögert aber am Ende, und sein Wunsch nach Unsterblichkeit bleibt unerfüllt.

Sargon von Akkadien



Epoche: Kupferzeit
Typ: Stratege

Die Legenden besagen, dass Sargon in ziemlich ärmlichen Verhältnissen aufgewachsen und aus eigenem Antrieb schließlich Herrscher über das südliche Mesopotamien geworden sei. Er sprach Akkadisch, eine semitische Sprache, die nach und nach das von den früheren Herrschern gesprochene Sumerisch verdrängte. Der Name "Akkad" leitet sich von "Agade" ab, der von Sargon um 2300 v. Chr. gegründeten Hauptstadt.

Sargon besaß einen scharfen militärischen Verstand. Er eroberte zunächst die sumerischen Stadt-Staaten und hielt sie während seiner gesamten Regierungszeit unter seiner Herrschaft. Von dort aus erweiterte Sargon sein Imperium und übernahm Syrien, Anatolien und Teile des heutigen Iran. Er unterstützte außerdem den Handel und verwandelte Agade in eines der größeren Handelszentren. Sargon herrschte über 50 Jahre lang und begründete die akkadische Dynastie, die noch 100 Jahre nach seinem Tod fortbestand. Sargon war so erfolgreich, dass nachfolgende Mesopotamier Epen über sein Leben schrieben und ihn als Ursprung ihres militärischen Erbes feierten. Heute wird er im Allgemeinen als erster Gründer eines großen Imperiums betrachtet..

Hannibal



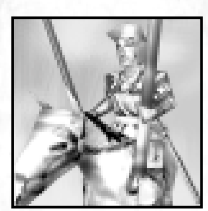
Epoche: Bronzezeit
Typ: Krieger

Der große karthagische General Hamilkar Barkas kam etwa 237 v. Chr. mit seinem Sohn Hannibal nach Spanien. Der junge Hannibal wuchs in dem Bewusstsein der Niederlage Karthagos gegen Rom im Ersten Punischen Krieg auf und lernte daher, die Römer zu hassen. Hamilkar fiel 228 v. Chr. in einer Schlacht, und sein Nachfolger Hasdrubal verlieh Hannibal sein erstes Kommando. Hannibal schlug sich hervorragend und ergriff den Oberbefehl über die Armee, als Hasdrubal 221 v. Chr. ermordet wurde. Während Hannibals nachfolgender Konsolidierung karthagischer Besitztümer in Spanien nahm er auch die Stadt Sagunt ein. Rom, ein Verbündeter von Sargunt, erhob formal Protest gegen Karthago und fordert die Auslieferung Hannibals. Karthago weigerte sich jedoch, und der Zweite Punische Krieg begann.

Im Frühjahr des Jahres 218 v. Chr. begann Hannibal seinen berühmten Marsch durch Gallien und über die Alpen. Nach etwa fünf Monaten erreichte er schließlich Italien. Hannibals Armee errang in Italien zahlreiche Siege, sicherte sich dadurch die Loyalität der örtlichen Verbündeten und näherte sich Rom selbst bis auf ein paar Kilometer. Die Römer jedoch hielten sich an eine Strategie, bei der sie Hannibals Streitkräfte zermürbten, ohne sich jedoch selbst in einen groß angelegten Krieg zu begeben. Stattdessen entsandten sie Legionen nach Spanien und Nordafrika. Hannibals Truppenstärke schwand schließlich dahin, und er verließ Italien 203 v. Chr. mit den Überbleibseln seiner Armee, um bei der Verteidigung Karthagos zu helfen.

Hannibal startete einen alles entscheidenden letzten Angriff, der in seiner einzigen Niederlage endete: in der Schlacht von Zama. Karthago verlor der Zweiten Punischen Krieg, und Hannibal beging später Selbstmord, um nicht von den Römern gefangen genommen zu werden.

Alexander der Große



Epoche: Bronzezeit
Typ: Stratege

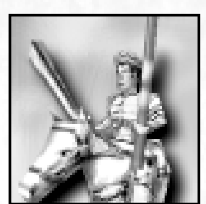
Alexander wurde 356 v. Chr. als Sohn von König Philip II. von Mazedonien geboren. Als Jugendlicher wurde er von niemand Geringerem als Aristoteles, dem berühmten griechischen Philosophen und Wissenschaftler, erzogen. Alexander bewies schon in jugendlichem Alter seine großen militärischen Fähigkeiten und bestieg den Thron nach der Ermordung seines Vaters mit voller Unterstützung durch die Armee. Er beförderte unmittelbar danach die mutmaßlichen Mörder seines Vaters zum Tode und weitete seinen Herrschaftsbereich auf den Balkan aus.

Alexander wurde einer der größten Generäle aller Zeiten und war berühmt wegen seiner Führungsqualitäten und dem Einsatz kombinierter Streitkräfte, darunter Phalangen, Kavallerie und Belagerungswaffen. Er eroberte Persien, marschierte mit seiner Armee bis nach Indien und errang auf dem Weg viele Siege. Er unterwarf auch Ägypten und gründete zahlreiche Städte in vielen Teilen seines kurzlebigen Reichs – die er immer wieder "Alexandria" taufte.

Im Verlauf der Konsolidierung seiner Eroberungen in Babylon fiel Alexander im Alter von 33 Jahren einer Krankheit zum Opfer. Sein Imperium, das jetzt ohne starken Anführer war, zerfiel bald darauf in viele kleinere Königreiche

Nichtsdestotrotz war es Alexander gelungen, die griechische Kultur in der gesamten antiken Welt zu verbreiten, und sein Vermächtnis beeinflusste viele der westlichen Zivilisationen, die noch kommen sollten.

Julius Cäsar



Epoche: Frühes Mittelalter
Typ: Krieger

Julius Cäsar war ein ehrgeiziger Mann. Nach ein paar frühen Ausflügen in die Politik wurde er einer der drei römischen Konsuln des sogenannten "Triumvirats", zu dem auch Marcus Licinius Crassus und Gnaeus Pompeius gehörten. Bald darauf erhielt der das Oberkommando über die römischen Streitkräfte in Gallien. Im Verlauf der nächsten Jahre eroberte Cäsar den Rest Galliens, und um 50 v. Chr. hatte sich die Vorherrschaft der Römer dort fest verankert. Der Feldzug in Gallien bedeutete für Cäsar große politische Macht – und eine mögliche Bedrohung für Pompeius (Crassus fiel 53 v. Chr. in einem Gefecht). Es folgten einige politische Manöver, die schließlich zu einem Bürgerkrieg führten. Cäsars Truppen besiegten die von Pompeius, und 47 v. Chr. wurde er Diktator.

Etwa zu dieser Zeit gelang es Cäsar, den Julianischen Kalender einzuführen, die römische Bürgerschaft auch auf diverse Verbündete auszudehnen und sogar beim Wiederaufbau der ehemals feindlichen Städte Karthago und Korinth zu helfen. In den Augen mancher Adliger und Politiker Roms, von denen Cäsar selbst einige berufen hatte, war er jedoch zu mächtig geworden. 44 v. Chr. wurde er von einer Gruppe Verschwörer im Senat von Rom ermordet.

Karl der Große



Epoche: Frühes Mittelalter
Typ: Stratege

Karl der Große wurde nach dem Tod seines jüngeren Bruders Karloman im Jahre 711 der alleinige Herrscher über das fränkische Königreich. Im ersten Abschnitt seiner Herrscherzeit widmete Karl sich der Expansion seiner Besitztümer. Er kämpfte in zahlreichen Feldzügen: bei der Eroberung der Lombardei in Italien, bei der Annektierung Bayerns und bei mehr als einem Dutzend Siege über die Sachsen in der Zeit von 772 bis 804. Obwohl es ihm nicht gelang, Spanien einzunehmen und er auch nie versuchte, den Ärmelkanal zu überqueren, beherrschte Karl der Große um 788 fast das gesamte Westeuropa.

Die fränkische Expansion blieb weder dem Papst in Rom noch dem mächtigen Byzantinischen Reich verborgen, dem letzten Überbleibsel des alten Römischen Reichs. Im Jahre 800 n. Chr. krönte Papst Leo III. Karl den Großen (hauptsächlich, um dadurch Schutz vor Byzanz zu erlangen, das immer noch auf eine Wiedervereinigung mit Rom drängte) zum römischen Kaiser Karl I.

Karl der Große verbrachte einen großen Teil seiner späteren Herrschaftszeit damit, die Kultur in seinem Königreich zu entwickeln. Er hatte ein persönliches Interesse an der Erlangung von Wissen und gründete sogar eine Akademie, an der fränkische Ritter ausgebildet wurden. Karl der Große war jedoch auch ein gottesfürchtiger Mann, der daran arbeitete, den christlichen Glauben zu verbreiten und für Recht und Ordnung zu sorgen. Kein anderer Mensch dieser Periode hinterließ einen derart markanten Eindruck in der Geschichte Europas.

Richard Löwenherz



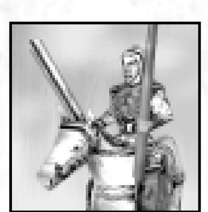
Epoche: Mittelalter
Typ: Krieger

Richard, der dritte Sohn von König Heinrich II. und Eleonore von Aquitanien, zeigte bereits als Junge schon viel versprechende Ansätze eines Kriegers. Als sein Vater 1189 starb, bestieg Richard den Thron und schmiedete sogleich Pläne, sich dem Dritten Kreuzzug anzuschließen, um Jerusalem von den Moslems zurückzuerobern.

Richard und der französische König Philip II. legten vorübergehend ihre Streitigkeiten um englische Besitztümer in Frankreich bei und bereiteten sich auf den Kreuzzug vor. Sie trafen sich 1191 in Sizilien, wo Richard die Stadt Messina gewaltsam eingenommen hatte. Philip segelte nach Acco voraus, und Richard folgte ihm nach einem kurzen Zwischenstopp, bei dem er Zypern eroberte. Acco fiel im Juli 1191 unter den vereinten Belagerungskräften.

Philip kehrte anschließend nach Frankreich zurück, während Richard den Kampf fortsetzte und im September Arsuf eroberte. Selbst Jerusalem wäre fast von ihm zurückerobert worden, doch die Stadt war zu stark verteidigt. Nach einem Jahr unterzeichnete Richard schließlich einen Pakt mit dem Moslemführer Saladin und segelte nach England zurück. Als ein Sturm sein Schiff vom Kurs abtrieb, war er gezwungen, auf dem Landweg weiterzureisen, und es gelang den Deutschen, ihn in Wien gefangen zu nehmen. Richard erkaufte sich bei dem deutschen König Heinrich VI. durch Zahlung eines immensen Lösegelds die Freiheit. 1194 kehrte er endlich nach Hause zurück, brach jedoch fast unmittelbar im Anschluss daran wieder nach Frankreich auf, um Englands Kampf gegen Philip II. wieder aufzunehmen. 1199 erlag Richard im Alter von 41 Jahren den Verletzungen, die er in Kampf erlitten hatte.

William der Eroberer



Epoche: Mittelalter
Typ: Stratege

Robert I., Herzog der Normandie, starb 1035 und ernannte seinen einzigen Sohn William zu seinem Nachfolger. William jedoch war ein uneheliches Kind, und sein Anspruch auf die Herzogswürde wurde in Frage gestellt. Auf Williams Leben wurden zahlreiche Anschläge unternommen, noch bevor er erwachsen war. Aber alle schlugen fehl und dienten nur dazu, ihn in seinem Vorhaben zu bestärken, die Normandie zu erobern. Mit der Hilfe Heinrichs, des Königs von Frankreich, besiegte der junge William seine Rivalen und sicherte sich seine Herrschaft über das Herzogtum Normandie.

Nach dem Tod von König Edward dem Bekenner im Jahr 1066 erwartete William, der nächste König von England zu werden, wie es ihm Edward versprochen hatte. Als stattdessen Harold, Graf von Wessex, Edwards Thronfolger wurde, plante William eine Invasion über den Kanal, um England zu erobern ... und er führte sie auch aus. Williams Streitkräfte besiegten die englischen Krieger in der Schlacht von Hastings, in der auch König Harold selbst fiel. England kapitulierte, und William wurde zum König gekrönt. William verbrachte die nächsten Jahre damit, seine Macht zu untermauern. Neben anderen Projekten gab er auch den Bau des Towers von London in Auftrag. William regierte einigen Berichten zufolge bis zu seinem Tod im Jahr 1087 mit harter, aber fähiger Hand.

Heinrich V.



Epoche: Renaissance
Typ: Krieger

In den neun Jahren seiner Herrschaft gelang es Heinrich V., das schwache England, das er übernommen hatte, in eine wahre Großmacht zu verwandeln. Als junger Mann kämpfte er gegen die Rebellen in Wales und übernahm nach 1403 das Kommando über die englischen Streitkräfte. Als sein Vater Heinrich IV. 1413 starb, bestieg er den Thron. Heinrich konnte zwei bereits frühzeitig gegen ihn verübte Anschläge erfolgreich vereiteln und brach kurz danach zu dem Feldzug auf, der ihn berühmt machen sollte: die geplante Eroberung Frankreichs gegen Ende des Hundertjährigen Krieges.

Heinrichs überragende Führerschaft und militärische Fähigkeiten führten bei Harfleur (September 1415) und einen Monat später bei der Schlacht um Agincourt zu wichtigen Siegen. Bei Agincourt setzte Heinrich Bogenschützen und überlegene Taktiken ein, um mit einer überwältigenden Übermacht fertig zu werden. Auf französischer Seite gab es 6000 Verluste, während auf der englischen Seite nur knapp 500 Soldaten zu beklagen waren. Heinrich unterzeichnete 1420 ein Abkommen mit Frankreich, in dem sichergestellt wurde, dass er neuer König von Frankreich werden würde. Dann wurde er jedoch krank und starb im Jahr 1422, nur wenige Monate vor Inkrafttreten dieses Abkommens.

Isabella I.

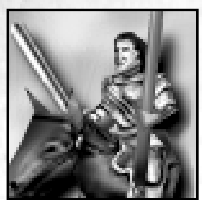


Epoche: Renaissance
Typ: Stratege

Gegen den Wunsch ihres älteren Bruders, König Heinrich IV. von Kastilien, heiratete Isabella 1469 Ferdinand II. von Aragon. Isabella war zur Nachfolgerin Heinrichs bestimmt worden, diese Hochzeit warf jedoch Probleme auf. Als Heinrich 1474 starb, brach im Königreich Kastilien ein Bürgerkrieg aus. Isabellas Gegner, die durch König Alfons V. von Portugal unterstützt wurden, mussten 1479 dann eine Niederlage hinnehmen. Im selben Jahr wurde Isabellas Ehemann König von Aragon. Die beiden Königreiche wurden erfolgreich vereint und bildeten so das Fundament des modernen Spanien.

Beide Herrscher waren an der Rückeroberung Granadas interessiert, das immer noch von den Mauren beherrscht wurde. Isabellas Rolle bei der Durchführung dieses Feldzuges war bedeutsam und umfasste die Einrichtung eines Krankenhauses, in dem verwundete Soldaten behandelt wurden. Während sie in Santa Fe die Kriegshandlungen leitete, nahm Isabella an dem Treffen teil, durch das sie wohl hauptsächlich bekannt wurde: Sie genehmigte Kolumbus seine heute berühmte Expedition und finanzierte sogar einen Teil davon. Diese Tat hatte ein Vielzahl weitreichender Konsequenzen und trug schließlich dazu bei, Spanien zu einer der Großmächte Europas zu machen. Man muss Isabella hoch anrechnen, dass sie stets zu ihren religiösen Überzeugungen stand. Berichten zufolge war sie mehr am Wohlergehen und den Rechten der Ureinwohner, die in der Neuen Welt lebten, interessiert als die meisten ihrer Zeitgenossen, einschließlich Kolumbus selbst.

Oliver Cromwell



Epoche: Imperiales Zeitalter
Typ: Krieger

Oliver Cromwells Unzufriedenheit mit der Monarchie führte schließlich dazu, dass er sich an vorderster Front des in England ausgebrochenen Bürgerkriegs zwischen König Karls Royalisten und den Parlamentariern wiederfand. Cromwell, der dreimal hintereinander Mitglied des Parlaments war, nahm zunächst im Oktober 1642 an der Schlacht um Edgehill teil. Im folgenden Jahr wurde er zum Colonel befördert und bildete ein hoch diszipliniertes Kavallerieregiment aus, das seinen ersten Sieg im Juli 1643 bei Gainsborough errang.

Da er sich in der Schlacht entsprechend ausgezeichnet hatte, half Cromwell dabei, die neue Offensivarmee des Parlaments auf die Beine zu stellen, und wurde zum stellvertretenden Kommandanten ernannt. Die Armee bereitete den Royalisten bei Marston Moor im Juli 1644 zwar ihre bislang größte Niederlage, doch war Cromwell mit der Art, wie sein Kommandant die Schlacht führte, nicht unbedingt einverstanden. Er schlug vor, dass Sir Thomas Fairfax die Armee übernehmen solle, und beabsichtigte, selbst zurückzutreten, doch Fairfax bestand darauf, dass Cromwell sein Vizekommandant bleiben solle. Cromwell kämpfte brillant in diversen Gefechten, er errang auch den wichtigen Sieg über die Royalisten im Juni 1645 bei der Schlacht von Naseby.

1648 wurde Cromwell in den Norden entsandt, um sich dort mit einer Invasion von Royalisten und Schotten zu befassen. Cromwells Armee besiegte sie, konnte aber trotz seiner Vermittlungsbemühungen nicht verhindern, dass Karl I. vom Parlament vor Gericht gestellt und exekutiert wurde. Der Bürgerkrieg wurde schließlich durch einen letzten, entscheidenden Sieg über Karl II., der Anspruch auf den Thron erhob, bei Worcester beendet. Im Dezember 1653 wurde Oliver Cromwell, nachdem es den beiden nachfolgenden Parlamenten nicht gelang, das Vertrauen der Armee zu erringen, zum Lord Protector of the Commonwealth ernannt.

Elisabeth I.

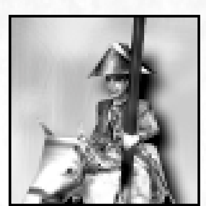


Epoche: Imperiales Zeitalter
Typ: Stratege

Elisabeth war die Tochter König Heinrichs VIII. und seiner zweiten Frau Anna Boleyn. Da zu dieser Zeit männliche Erben gefragt waren, war es für Elisabeth nahezu aussichtslos, Anwärterin auf den Thron zu werden. Sie wurde aber dennoch umfassend unterrichtet und von ihren Lehrern als hochgradig intelligent bezeichnet – es ist zum Beispiel bekannt, dass sie neben Englisch noch mindestens vier weitere Sprachen beherrschte. Nach der kurzen Regierungszeit ihrer Geschwister Edward VI. und Maria wurde Elisabeth 1558 Königin von England und begründete damit die später als Elisabethanisches Zeitalter bekannte Ära.

Als Frau in einer von Männern beherrschten Welt tat Elisabeth ihr Bestes, um das Land mit fester Hand zu regieren. Sie war eine scharfsinnige Regentin, die andere Menschen geschickt zu manipulieren wusste, um so sowohl auf ihre eigenen als auch auf die Ziele der Monarchie hinzuarbeiten. Sie erhob den Protestantismus wieder zur Staatsreligion, nachdem ihre Schwester Maria kurz zum Katholizismus zurückgekehrt war. Streitigkeiten mit Spanien, die durch religiöse Differenzen noch verschlimmert wurden, führten 1588 schließlich zu einer alles entscheidenden Kraftprobe mit der berühmten spanischen Armada. Die Spanier wurden haushoch geschlagen, und England sicherte sich die Vormachtstellung als Beherrscher der Meere.

Napoleon Bonaparte



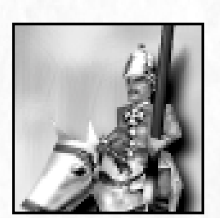
Epoche: Industrie-Zeitalter
Typ: Krieger

Napoleon Bonaparte wurde zwar im Jahr 1769 auf Korsika geboren, erhielt seine Ausbildung jedoch in Frankreich und betrachtete sich selbst auch als Franzosen. 1795 half er dabei, eine Rebellion gegen die neue nachrevolutionäre Regierung niederzuschlagen. Im nächsten Jahr erhielt er den Oberbefehl über die französischen Streitkräfte in Italien und führte sie zum Sieg über die österreichischen und sardinischen Armeen, wodurch die Annektierung von Nizza und Savoyen gesichert wurde. Napoleon schlug diverse österreichische Gegenangriffe nieder und marschierte sogar in Richtung Wien, bis die Österreicher schließlich im Jahr 1797 ein Friedensgesuch einreichten.

Nach der Kapitulation Österreichs blieb nur noch Großbritannien, um das sich gekümmert werden musste. Ein Streifzug nach Ägypten mit dem Ziel, die dortigen britischen Handelsrouten nach Indien zu unterbrechen, begann zunächst viel versprechend, endete jedoch vorzeitig, als die französischen Seestreitkräfte 1798 die Schlacht auf dem Nil verloren. Angespornt durch den britischen Sieg bildete sich eine neue europäische Koalition gegen Frankreich, und Napoleon kehrte nach Paris zurück, um dort bei der Verhinderung eines möglichen Staatsstreichs zu helfen. Die Bedrohung wurde aus dem Weg geräumt, und Napoleon, jetzt erster Konsul, wurde zum unbestrittenen Oberhaupt Frankreichs. Seine neuerlich umorganisierten Armeen besiegten Österreich ein weiteres Mal, und 1801 entschied sich England ebenfalls, die Streitigkeiten beizulegen. Doch nur zwei Jahre später führten territoriale Auseinandersetzungen erneut zum Krieg.

Um seinen Machtanspruch zu stärken, krönte sich Napoleon im Jahr 1804 selbst zum Kaiser von Frankreich. Die geplante Invasion Britanniens fand nie statt – dank des britischen Sieges bei Trafalgar im Jahr 1805 –, jedoch setzte Napoleon seinen Triumphzug auf dem Kontinent fort. Er marschierte 1805 in Österreich ein, schlug 1806 die Preußen und besiegte 1807 die Russen in den Schlachten um Eylau und Friedland. Auf seinem Höhepunkt im Jahr 1810 erstreckte sich Napoleons Imperium über ganz Europa, von Spanien bis nach Russland.

Otto von Bismarck



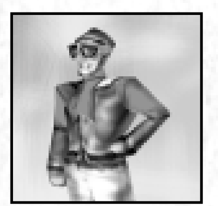
Epoche: Industrie-Zeitalter
Typ: Stratege

Otto von Bismarck begann seine politische Karriere als konservatives Mitglied des preußischen Abgeordnetenhauses. Er wurde anschließend im Jahr 1852 in den deutschen Reichstag berufen und sammelte später als Botschafter in Russland und Frankreich unschätzbare Erfahrungen in der Außenpolitik. Während dieser Aufenthalte im Ausland begann sich Bismarcks konservative Philosophie langsam zu verändern.

1862 berief Kaiser Wilhelm I. Bismarck vom Hof Napoleons III. in Paris ab und machte ihn zum Premierminister von Preußen. Wilhelm, der das preußische Militär reformieren wollte, brauchte einen Verbündeten gegen das liberal dominierte Abgeordnetenhaus. Bismarck suchte jedoch nach einem Kompromiss zwischen Wilhelm und den Liberalen und entfernte sich so von beiden Seiten. Als dies nicht gelang, drückte er die Reform durch, indem er ein Hintertürchen in der Verfassung ausnutzte. Mit der bei diesem Manöver gewonnenen Unterstützung wandte sich Bismarck seinem großen Ziel zu: der Vereinigung Deutschlands unter preußischer Regierung.

Ein schneller Krieg gegen Dänemark und ein großer Sieg über die bisherige Großmacht Österreich untermauerten die preußische Herrschaft in der sich langsam bildenden Vereinigung. Die südlichen Staaten Deutschlands wehrten sich jedoch. Um sie ebenfalls zu erobern, inszenierte Bismarck einen Konflikt mit Frankreich, in dem Frankreich scheinbar der Aggressor war. Die südlichen Staaten schlossen sich Bismarck an, und die vereinte deutsche Streitmacht gewann den Deutsch-Französischen Krieg von 1870-71. Die Vereinigung Deutschlands folgte, und Bismarck wurde der erste Kanzler des Deutschen Reichs.

Manfred von Richthofen



Epoche: Erster Weltkrieg
Typ: Krieger

Manfred von Richthofen begann seine militärische Karriere in der preußischen Kavallerie. Zu Beginn des Ersten Weltkriegs kämpfte er gegen Russland, meldete sich jedoch bald zu der erst kurz zuvor gegründeten Deutschen Luftwaffe. Im Herbst 1915, nach ein paar Wochen, in denen er hauptsächlich beobachtet und nur eine rudimentäre Einweisung erhalten hatte, unternahm Richthofen seinen ersten Alleinflug ... und baute eine Bruchlandung. 1916 jedoch gelang es ihm nach nur einem Monat Übungszeit mit seinem neuen Albatros-Jagdflugzeug, sechs Siege zu erringen. Er war damit auf dem besten Weg, das größte Flieger-Ass des Krieges zu werden.

Mit wachsendem Ruhm organisierte Richthofen die Deutsche Luftwaffe zu größeren Flugzeuggruppen um (Jastas genannt) und übernahm im Januar 1917 persönlich das Kommando über die Jasta 11. Im Verlauf des Krieges flog er diverse Arten von Flugzeugen, unter anderem auch den roten Fokker-Dreidecker, für den er hauptsächlich bekannt war. Leuchtend rote Flugzeuge wurden zu Richthofens Markenzeichen und brachten ihm den Spitznamen “der Rote Baron” ein. Als er erfuhr, dass die Alliierten verstärkt nach seinem roten Flugzeug Ausschau hielten, um es abzuschießen, ließ er seine Piloten sämtliche Flugzeuge in derselben Farbe bemalen. Seine Fliegerstaffel wurde deshalb auch als “Richthofens fliegender Zirkus” bekannt.

80 Abschüsse in der Luft sollen auf das Konto des Roten Barons gehen, unglaubliche 21 davon allein im April 1917. Er bekam diverse Orden für seinen Mut und seine Leistungen im Kampf verliehen, darunter auch im Jahr 1917 den Orden “Pour le Mérite”.

Givan DeVerran



Epoche: Erster Weltkrieg
Typ: Stratege

DeVerran, langjähriger Freund Joseph Gallienis, des Militärgouverneurs von Paris, hatte eine erfolgreiche Laufbahn als Bauingenieur hinter sich, bevor er sich im September 1914 freiwillig zur Armee meldete. Gallieni selbst vereidigte DeVerran als Kapitän der Pariser Miliz. DeVerran sammelte rasch seine verstreute Kompanie, als deutsche Truppen nach Frankreich eindrangen. Um die vorrückenden Bedrohung zu stoppen, half er persönlich mit, jedes motorisierte Transportmittel in der Stadt Paris zu requirieren und eilte selbst mit einem Milchlaster zur Marne. Die gefeierte “Taxi-Armee” rettete Paris. Für seine Rolle in deren Organisation und der anschließenden Schlacht wurde DeVerran befördert.

DeVerran glänzte während des ganzen Krieges durch Tapferkeit. Als Kommandeur eines der belagerten Forts bei Verdun – einmal lag er vier Wochen in Folge unter Sperrfeuer der Artillerie – führte er einen erfolgreichen Gegenangriff gegen den Durchbruch der Deutschen, wofür Marschall Joseph Jacques Joffre ihm persönlich das "Croix de Guerre" verlieh. DeVerran wurde im Kampf verwundet, befehligte aber bereits wieder ein französisches Regiment, als es 1918 zum Waffenstillstand kam.

Nach dem Krieg kehrte DeVerran in seine Heimat Normandie zurück, schloss sich aber im Zweiten Weltkrieg mit achtundsechzig Jahren dem französischen Widerstand an. Er war jetzt zwar älter und körperlich nicht mehr so leistungsfähig, aber nach wie vor war er ein brillanter Denker, der nicht weniger als ein Dutzend erfolgreiche Überfälle auf deutsche Lager und Nachschubbasen organisierte. Am Nachmittag des 6. Juni 1944 wurde Givan DeVerran von Maschinengewehrfeuer getötet, als er persönlich US-Truppen vom Omaha Beach wegführte.

Travis Shackelford



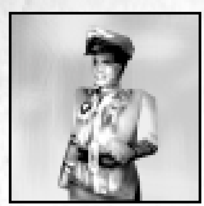
Epoche: Zweiter Weltkrieg
Typ: Krieger

Travis Shackelford wurde in der Nähe von Austin/Texas geboren und machte 1917 seinen Abschluss an der Militärakademie der Vereinigten Staaten in West Point. Seine ersten Kampferfahrungen machte er in Frankreich während des Ersten Weltkriegs, nur kurze Zeit nach seinem Abschluss. Shackelford befehligte ein Platoon des 306. Bataillons der 77. US-Division. Deutsche Streitkräfte umzingelten am 3. Oktober 1918 das 306. Bataillon und andere so genannte "verlorene Bataillone" im Wald von Argonne. Shackelford persönlich leitete die Ausfälle gegen die feindlichen Linien, um nicht überrannt zu werden. Mehr als vier Tage kämpfte er ohne zu essen oder zu schlafen, bevor die Verstärkung endlich die Umzingelung aufbrach und Rettung nahte. Der Krieg war kurz darauf zu Ende.

Um 1941 hatte sich Shackelford zu einem überzeugten Panzersoldaten entwickelt. Er kämpfte gegen Rommels Afrika-Korps und half dabei, ihn aus Nordafrika zu vertreiben. Als Brigade-General in Pattons 3. Armee spielte er eine entscheidende Rolle bei der Rettung von Fallschirmjägern der 101. US-Division, die während der berüchtigten Ardennen-Schlacht um die Stadt Bastogne eingekesselt worden waren. Shackelford persönlich steuerte den an der Spitze fahrenden Panzer der 7. CCB-Panzerdivision und war der Erste, der den feindlichen Belagerungsring um Bastogne sprengte. Die Begeisterungsrufe der dankbaren Soldaten wischte er mit den Worten fort: "Jungs, ich weiß, was ihr durchgemacht habt. Ich habe nur alte Schulden beglichen."

Fünf Jahre später in Korea entschied sich Major General Travis Shackelford dafür, mit der Nachhut zurückzubleiben, um die Straßen für die vom Fluss Yalu fliehenden Amerikaner freizuhalten. Seine Leiche wurde nie gefunden. Sein selbstloses Opfer jedoch hat dazu beigetragen, dass Tausende von Männern gerettet wurden, die anderenfalls wohl nicht überlebt hätten. Er wird in den Verzeichnissen der US-Armee offiziell als "Vermisst" geführt.

Erwin Rommel



Epoche: Zweiter Weltkrieg
Typ: Stratege

Erwin Rommel trat im Jahr 1910 in die deutsche Armee ein, noch bevor er 20 Jahre alt war. Im Ersten Weltkrieg kämpfte Rommel mutig als Offizierskadett bei der Infanterie. Er erhielt diverse Auszeichnungen, darunter auch den prestigeträchtigen Orden "Pour la Mérite" und wurde in den Rang eines Hauptmanns befördert. Zwischen den Kriegen lehrte Rommel an mehrere Militärakademien und schrieb sogar ein Handbuch über Infanterie-Taktiken.

Rommel befehligte bei der Invasion Frankreichs im Jahr 1940 die 7. Panzerdivision. Obwohl dies sein erstes Kommando über gepanzerte Einheiten war, stieß er bis ganz an die französische Küste vor. 1941 wurde er zum Kommandanten des Afrika-Korps befördert und erhielt durch sein ungewöhnliches Geschick in puncto Kampftaktik den Spitznamen "der Wüstenfuchs". Nachdem er die dort stationierten italienischen Truppen entlastet hatte, eroberte er einen Großteil Nordafrikas von den Briten zurück und wurde zum Feldmarschall ernannt. Durch britische Verstärkung und die Landung von US-Truppen im westlichen Nordafrika wendete sich das Blatt jedoch schließlich wieder. Die Deutschen wurden 1943 aufgrund der gegnerischen zahlenmäßigen Überlegenheit und schwerwiegender Versorgungsengpässe schließlich vom Kontinent vertrieben, und Rommel wurde nach Deutschland zurückbeordert.

Jetzt erhielt Rommel den Oberbefehl über die Streitkräfte in Nordfrankreich. Er verstärkte die Verteidigungslinien an der Küste durch neuartige Hindernisse und andere Schutzbarrieren, seine Empfehlungen, zum Beispiel die Entsendung von Reservetruppen, wurden jedoch ignoriert. Nach dem "D-Day" im Juni 1944 versuchte Rommel erfolglos, Hitler davon zu überzeugen, dass Deutschland den Krieg verloren hätte und besser Frieden mit den Alliierten schließen sollte. Im Juli wurde Rommel dann schwer verletzt, als sein Stabswagen von alliierten Jagdfliegern beschossen wurde. Während seiner Genesung versuchten Verschwörer, Adolf Hitler zu töten; dieser Anschlag schlug jedoch fehl. Obwohl Rommel nicht direkt an diesem Mordanschlag beteiligt war, wurde ihm dennoch eine Verbindung zu den Verschwörern zu Last gelegt. Der Wüstenfuchs wurde vor die Wahl gestellt: Anklage wegen Verrats ... oder Selbstmord. Am 14. Oktober 1944 vergiftet sich Rommel, um seine Familie vor den möglichen Auswirkungen eines Gerichtsverfahrens zu schützen. Er wurde mit allen militärischen Ehren beigesetzt.

Dennis St. Albans



Epoche: Moderne
Typ: Krieger

Als wohl behüteter Sohn von Lord und Lady Bexhill hätte Dennis St. Albans nicht einen Tag seines Lebens mit Arbeit verbringen müssen. Aber obwohl er der Sohn einer privilegierten Familie war, wählte er für sich einen anderen Lebensweg. St. Albans Charakterstärke zeigte sich erstmalig im Jahr 1954, als er gerade 11 Jahre alt war. Beim Ausbruch eines Feuers im Schlafsaal seiner Schule kletterte Dennis, ein Seil um die Schultern geschlungen, die Granitmauern des Gebäudes bis zu einem Fenster im dritten Stock hoch. Durch seine mutige Tat konnten sich 23 dort festsitzende Jungen in Sicherheit bringen.

Er wurde dann als NATO-Beobachter ins Armee-Hauptquartier der Vereinigten Staaten in Vietnam berufen. Major St. Albans befand sich zusammen mit Männern des 75. US-Ranger-Regiments auf einer Patrouille entlang des Ho-Chi-Minh-Pfads, als er auf eine Gruppe Viethminh stieß, die ein Dorf plünderte. Da St. Albans an jenem Tag den Trupp anführte, erreichte er als den Schauplatz als Erster. Sofort kam er den Zivilisten dort zu Hilfe, stürzte sich ganz allein auf den Feind und zwang ihn, Deckung zu suchen. Durch diese Ablenkung gelang es den übrigen Männer seiner Kampfpatrouille, das Dorf zu umzingeln. In weniger als einer Viertelstunde wurden 73 Gefangene gemacht, und dank St. Albans schnellem Eingreifen gab es keine zivilen Verluste. St. Albans wurde bei diesem heldenhaften Unternehmen zweimal verwundet, wofür er sowohl das "Purple Heart" der Vereinigten Staaten als auch die britische "Distinguished Service Medal" verliehen bekam. Nach einer längeren Genesungsphase nahm St. Albans als Colonel seinen Abschied vom Militär.

1977 gründete St. Albans mit Geldern aus dem Vermögen seiner Familie den "Philanthropic Board of Commonwealth Funds". Innerhalb eines Jahrzehnts gelang es dem PCBF, über eine Milliarde Pfund Sterling jährlich zu sammeln und auf der ganzen Welt zu wohltätigen Zwecken zu verteilen.

R.W. Bresden



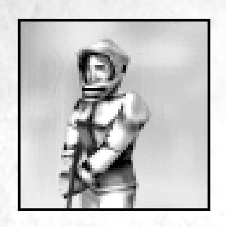
Epoche: Moderne
Typ: Stratege

1980 unterzog sich Roderick Willem "RW" Bresden dem strengen Auswahlprozess für den britischen Special Air Service (SAS), die während des Zweiten Weltkriegs ins Leben gerufene Elitetruppe. 95 Prozent seiner Mitbewerber konnten das Programm nicht abschließen; Bresden hingegen schloss als Bester seiner Klasse ab. Er diente mit Auszeichnung im Krieg um die Falkland-Inseln (1982), wo er an diversen erfolgreichen Sturmangriffen auf argentinisch besetzte Stellungen teilnahm.

Durch seine Intelligenz und seinen Mut unter Beschuss machte er auf sich aufmerksam. In der Endphase des "Kalten Krieges" wurde Bresden häufig vom MI6, dem britischen Geheimdienst, für Geheimeinsätze "ausgeborgt". In einem Fall bekam der MI6 1984 den Tipp, dass eine wichtige Agentin in Moskau unter der Beobachtung des KGB stand. Einen Tag vor ihrer Verhaftung als Spionin durch die Sowjets führte Bresden eine kleine Gruppe an, die sie befreite und alle belastenden Beweismittel vernichtete, wodurch die sowjetische Regierung keinen Beweis mehr für ihre Spionagetätigkeit besaß. Bresdens makellose Durchführung des von ihm entwickelten Plans brachte ihm die Einstufung als "Geheimnisträger" ein.

R.W. Bresden diente auch im Golfkrieg, in dem er persönlich zwei mobile SCUD-Raketenwerfer zerstörte. Gegen Ende dieses Krieges setzte er sich ab und schloss sich den kurdischen Rebellen an. Er half ihnen, sich zurückzuziehen und im Nordirak zu verschanzen, um Saddam Husseins Racheakten zu entgehen. Nach seiner Zeit im Irak trat er aus dem SAS aus und wurde "freier Unternehmer", indem er sich und seine besonderen Fähigkeiten und Ausbildung bei Einsätzen anbot, an deren Sache er glaubte. Obwohl diese Tätigkeiten nie bewiesen werden konnten, gibt es doch Hinweise darauf, dass Bresden Aufträge in Somalia, Ruanda, den Staaten des ehemaligen Jugoslawien und anderen "Krisengebieten" ausführte. Dabei half er den dortigen Zivilisten, sich gegen marodierende Aggressoren zu organisieren und zu wehren.

Sergej Molotow



Epoche: Digitales Zeitalter – Nano-Zeitalter
Typ: Krieger

Sergeij Molotow wurde zu spät geboren, als dass er die Blütezeit der Sowjetunion hätte miterleben können. Sogar die sich unmittelbar an den Zerfall anschließenden unruhigen Zeiten waren nur verschwommene Erinnerungen für ihn, und die Beschwerlichkeiten wurden durch die Sichtweise eines Kindes verklärt. Molotow wuchs in einem neuen Russland auf, das sich unter einem neuen Regime rasant entwickelte.

Als leicht zu beeindruckender Jugendlicher geriet Molotow unter den Einfluss Grigor Stojanowitschs. Grigor wollte ein neues starkes Russland erschaffen, das den ihm gebührenden Respekt erhielt. Molotow trat der neuen russischen Armee bei, sobald er dazu alt genug war. Er bewies sich als mutiger und besonnener Kämpfer. Während der Invasion Finnlands war Molotow Teil einer Truppe, die hinter die feindlichen Linien geschickt wurde, um eine wichtige Brücke zu sichern. Die Brücke wurde jedoch von doppelt so vielen finnischen Soldaten wie erwartet bewacht, und der Truppführer wurde getötet. Molotow übernahm sofort das Kommando und schaffte es, die Brücke intakt zu übernehmen, während gleichzeitig über 400 Gefangene gemacht wurden.

Innerhalb weniger Jahre erhielt Molotow zwei Auszeichnungen für Tapferkeit, eine Belobigung und wurde in den Rang eines Leutnants befördert. Seine Heldentaten kamen schließlich auch Grigor zu Ohren, der daraufhin ein Treffen mit dem jungen Kämpfer arrangierte. Das zunächst für eine Viertelstunde angesetzte Treffen dauerte schließlich mehr als eine Stunde, und am Ende hatte Grigor ihn in seinen engsten Mitarbeiterkreis einbezogen.

Alexej Septimus

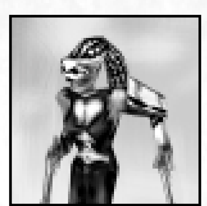


Epoche: Digitales Zeitalter
Typ: Stratege

Alexej Septimus wurde 1982 in Russland geboren und wuchs zu einem der größten Forscher auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz und Robotik heran. Er machte seinen Doktor in Deutschland, obwohl die Prüfungskommission zugeben musste, dass einige von Alexejs Arbeiten ihr Fassungsvermögen überstiegen. Danach verschwand er in den Forschungslabors Westeuropas, wo er seine Träume von der Erschaffung künstlicher Intelligenz verwirklichen wollte.

In der Zwischenzeit begannen in seinem Geburtsland wieder die alten Rivalitäten aufzuflammen. Während seiner Arbeitszeit in Warschau wurden plötzlich Dr. Septimus‘ Reiseprivilegien widerrufen – der Westen wollte nicht riskieren, diesen brillanten Wissenschaftler zu verlieren. Dr. Septimus arbeitete noch mehrere Monate in seinem Labor weiter und stand dabei quasi unter Hausarrest. Eines Morgens erschien er dann nicht wie gewohnt im Labor. Ein Wachmann wurde später wegen Bestechung festgenommen, der Verbleib des Doktors jedoch wurde nie aufgeklärt. Gerüchten zufolge war er in sein Heimatland zurückgekehrt, um ihm in diesen schweren Zeiten beizustehen.

Molly Ryan



Epoche: Nano-Zeitalter
Typ: Stratege

Molly Ryan wurde durch ihre Kindheit deutlich geprägt. Ihre Eltern waren beide beim Militär gewesen. Sie wuchs daher in Militärstützpunkten rund um die Welt auf. Da sie häufig "die Neue" in der Schule war, lernte Ryan sich zu verteidigen, wenn es erforderlich war. Mit neun Jahren schlug sie einen fünfzehnjährigen Mitschüler krankenhausreif, der sie und ihre Klassenkameradinnen terrorisiert hatte. Der Junge lag sechs Tage auf der Intensivstation, aber die Behörden akzeptierten, dass es Notwehr gewesen war, und die Anklage gegen Molly wurde fallen gelassen.

Ryan schloss die Schule mit Auszeichnung ab und trat sogleich in die Fußstapfen ihrer Eltern, indem sie sich zum Militärdienst meldete. Sie diente drei Jahre im United States Marines Corps, verdiente sich zwei Beförderungen und eine Auszeichnung, weil sie den Einsatz in Libyen geplant und angeführt hatte, bei dem vier gestohlene Atomsprengköpfe zurückgeholt wurden. 2090 wechselte Molly zu einer Spezialeinheit.

Die nächsten Jahre verbrachte sie weitgehend wie ihre Kindheit – ohne festen Wohnsitz oder dauerhafte Freunde. Aber Ryan erfüllte jeden Auftrag, den man ihr gab, und wurde wieder einmal zur Klassenbesten. Bei einem Einsatz im Mittleren Osten infiltrierte Ryan eine Terroristengruppe und ließ einen Schmugglerring auffliegen, der mit Hochenergiewaffen handelte. Sie wurde gefangen genommen und kurzzeitig festgehalten, konnte aber fliehen. Nach diesem gefährlichen Einsatz beschloss Ryan, eine Pause zu machen, und ging in den Quasi-Ruhestand. Aber sie hielt sich stets in Form und war bereit, wieder in den aktiven Dienst zurückzukehren, falls ihr Land sie brauchen sollte.



"Der Erste Konsul Bonaparte überquert die Alpen
am Großen St.-Bernard-Pass, 20. Mai 1800"
von Jacques-Louis David, ca. 1801



Atom-Zeitalter (1900 – 2000)

Zweiter Weltkrieg

Die Panzer und Flugzeuge des Zweiten Weltkriegs waren denen des Ersten Weltkriegs weit überlegen. Mit ihrem Blitzkrieg, der ganz auf modernen Waffen basierte, überrollten die Deutschen 1939/40 fast ganz Europa – im krassen Gegensatz zu der festgefahrenen Lage, zu der es 1915 gekommen war.

Die Schlacht um England (1940/41), die ausschließlich in der Luft geschlagen wurde, lieferte ein Musterbeispiel dafür, wie weit sich die Luftfahrt zwischen den Kriegen entwickelt hatte. Das nachfolgende schwere Bombardement Deutschlands wurde hauptsächlich auch durch die Entwicklung langstreckentauglicher Begleitjäger wie dem P-38 möglich. Vollständig neue Antriebssysteme führten schließlich zu den ersten Düsenflugzeugen und Langstreckenraketen.

Im Zweiten Weltkrieg spielten Kriegsschiffe eine größere Rolle als im Ersten. Kriegsschiffe und Unterseeboote verbesserter Bauart wurden von Flugzeugträgern unterstützt, die ihre Schlagkraft unter anderem bei den Schlachten von Pearl Harbor und Midway unter Beweis stellen konnten. Neben diesen großen, anfälligeren Schiffen patrouillierten ständig hoch entwickelte Anti-U-Boot-Kriegsschiffe.

Militärische Forschungen führten zur entscheidenden – und furchteinflößendsten – wissenschaftlichen Errungenschaft des Atom-Zeitalters: die Spaltung des Atoms. Die Atombombe beendete die Schreckensgeschichte des Zweiten Weltkriegs. Für das Kriegsende war jedoch keine einzelne Technologie oder Waffe verantwortlich. Es war die Technologie als Ganzes – auf dem Schlachtfeld und außerhalb –, die den Ausgang des Zweiten Weltkriegs beeinflusste. In dieser Hinsicht warfen künftige Kriege ihren Schatten voraus.

Kapitel XII
Wunder

Wenn man alle von Menschen errichteten Gebäude in ihrer Gesamtheit betrachtet, machen die so genannten "Wunder" nur einen geringen Prozentsatz davon aus. Trotzdem ist ihre historische Bedeutung sehr viel größer, als ihre Seltenheit vermuten lässt. Solche Wunderwerke der Architektur und Ingenieurskunst flößen derart tiefe Ehrfurcht vor ihrer Vollkommenheit ein, dass selbst Feinde nicht umhin kommen, diese Leistungen zu bewundern. Die berühmtesten Beispiele der Geschichte sind mit Sicherheit die sieben Weltwunder der antiken Welt, jedoch kann auch jedes andere Bauwerk, das die Zeiten überdauert und sich über Ländergrenzen hinweg erhoben hat, eben dieses Gefühl des Wunderbaren hervorrufen.

Weltwunder

Die Geschichte ist voll von herrlichen Grabmälern und Tempeln, jedoch kann sich eine Zivilisation aus den unterschiedlichsten Gründen für den Bau eines Wunders entscheiden. Das Ischtar-Tor in der Stadt Babylon war zwar wunderschön gebaut und dekoriert, gleichzeitig aber auch ein befestigtes Tor, das geschlossen werden konnte, um Feinden den Zugang zur Stadt zu verwehren. Der eindrucksvolle Leuchtturm von Pharos war voll funktionsfähig und diente im Hafen von Alexandria, Ägypten, als Leuchtfeuer.

Das Gefühl der Ehrfurcht, das derartige Gebäude hervorrufen, beschränkt sich nicht nur auf jene, die sie besuchen. Beschreibungen, Zeichnungen und Augenzeugenberichte können bei jemandem, der ein solches Wunder selbst nie mit eigenen Augen gesehen hat, dasselbe Gefühl erzeugen. Der Ruf eines Wunders, z.B. der Statue des Zeus oder des Kolosseums in Rom, besitzt eine eigene Kraft und die Fähigkeit, jedermanns Leidenschaft zu entfachen. In diesem Sinne können Wunder auch aus der Ferne wirken.



Neben reiner Prahlerei können Wunder bei EMPIRE EARTH Ihrer Zivilisation auf zwei grundsätzliche Arten nutzen: Bei normalen Spielen können errichtete Wunder direkt zum Sieg führen. Darüber hinaus verleiht jede Art von Wunder Ihrer Zivilisation einen besonderen Bonus oder “Energie” bzw. “Macht”. Wenn ein Wunder fällt, verschwindet jedoch auch dessen Bonus.

WUNDER	NUTZEN
Turmbau zu Babel	**Offenbarung** Priester können mehrere Feinde gleichzeitig bekehren.
Ischtar-Tor	**Sicherer Hafen** Erhöht erheblich die Trefferpunkte der Mauern, Türme und Tore des Besitzers.
Tempel des Zeus	**Heilkraft** Mitglieder der Bevölkerung des Besitzers können sich selbst heilen.
Bibliothek von Alexandria	**Überblick** Alle feindlichen Gebäude werden sichtbar.
Leuchtturm von Pharos	**Leitfeuer** Macht in großem Umkreis um den Leuchtturm alle Meere, Seen und Wasserwege sichtbar – sowie alle Einheiten, die sich darauf, darin oder darunter bewegen.
Kolosseum	**Spektakel** Verteilt die Weltbevölkerung um, erhöht die Bevölkerungsgrenzen des Besitzers und senkt die Bevölkerungsgrenzen sämtlicher Feinde.

Sieg durch Wunder

Durch den Bau eines Wunders demonstriert eine Zivilisation ihre Überlegenheit anderen Zivilisationen gegenüber. Solche Statussymbole wecken bei Rivalen den Eindruck, dass jeglicher Widerstand zwecklos sei. Eine Zivilisation, die ein derart beeindruckendes Bauwerk schaffen kann, kann sicher alles vollbringen.

Bei normalen Spielen von EMPIRE EARTH ist der Bau eines Wunders einer der möglichen Wege zum Sieg. Vor dem Spielstart wird die Anzahl der Wunder festgelegt, die gleichzeitig vorhanden sein müssen, um das Spiel zu gewinnen. Wenn es einem Spieler während eines Spiels gelingt, mindestens diese Anzahl Wunder zu errichten, und er diese auch noch über eine Mindestzeit hinweg aufrechterhalten kann, wird dieser Spieler zum Sieger erklärt. Ein Timer zählt die Spiel-Sekunden rückwärts bis zum Sieg.

Beispiele für Wunder-Siege

Stellen Sie sich vor, Sie spielen ein “Jeder gegen jeden”-Spiel, in dem zwei Wunder für den Sieg erforderlich sind. Spieler 1 entscheidet sich dafür, einen auf Wunder basierenden Sieg zu erringen. Sobald Spieler 1 mit dem Bau seines zweiten Wunders fertig ist, erscheint ein Countdown-Timer am Bildschirm, der für alle teilnehmenden Spieler sichtbar ist. Sobald die Zeit darauf abgelaufen ist, hat Spieler 1 gewonnen. Falls aber eines dieser Wunder durch einen Gegner zerstört wird, bevor die Zeit abgelaufen ist, verschwindet der Timer wieder. Spieler 1 muss dann ein neues Wunder errichten, um wieder auf insgesamt zwei zu kommen und so den Timer wieder zu starten.

HINWEIS: Die Wunder, die die Mitglieder eines Teams erbaut haben, werden für den Sieg zusammengezählt. Wenn Sie jedoch eine neue Allianz eingehen, während der Wunder-Timer läuft, wird der Timer wieder zurückgesetzt.

Errichtung von Wundern

Herodot, der gefeierte Historiker des alten Griechenland, schrieb, dass der Bau der großen Pyramide von Cheops in Ägypten 20 Jahre gedauert hätte. Ein ständige Mannschaft von 20.000 Arbeitern (nach modernen Schätzungen) schnitten, bewegten und setzten die mehr als 2,3 Millionen Steinblöcke zusammen, aus denen die große Pyramide besteht. Projekte solchen Umfangs erforderten viel Vorbereitung zu Beginn und danach viel Entschlossenheit, um sie zu beenden.

Um eines der Wunder von EMPIRE EARTH zu errichten, muss sich Ihre Zivilisation zunächst auf dieses Unterfangen vorbereiten, indem sie die zweite spielbare Epoche des Spiels erreicht. Die Kupferzeit ist die früheste Epoche jedes Spiels, in der Sie Wunder bauen können. In der Vorzeit bzw. in der Steinzeit können Sie noch keine Wunder errichten, weil der Stand der Technologie in diesen Epochen für den Bau eines Wunders noch nicht ausreicht. Im Nano-Zeitalter können immer Wunder erbaut werden.

Wunder sind groß und erfordern eine Menge Rohstoffe. Bevor Sie eines errichten können, muss Ihre Zivilisation die dafür nötigen Rohstoffe zusammengetragen haben. Sobald diese Rohstoffe bereitstehen, können Sie Bürgern die Arbeit an diesem Bauvorhaben zuweisen. Wunder werden genau wie jedes andere Gebäude errichtet, aufgrund ihrer Größe und des einzigartigen Designs dauert ein solches Projekt jedoch länger als andere Gebäude. Da Wunder nicht einzigartig sind, können Sie zum Beispiel auch dann ein Kolosseum bauen, wenn es an anderer Stelle auf der Karte bereits eines gibt.

HINWEIS: Die Kosten für ein Wunder steigen mit jeder Epoche. So ist zum Beispiel der Bau eines Wunders im Nano-Zeitalter teurer als der Bau desselben Wunders in der Bronzezeit.

Die Wunder

Turmbau zu Babel

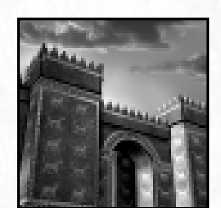


Nutzen: Offenbarung

Der als Turmbau zu Babel bekannte und schon im Buch Genesis erwähnte riesige Ziggurat besaß eine Grundfläche von über 90 Metern Seitenlänge. Das Bauwerk mit seinen terrassenförmig angeordneten Etagen (einschließlich des religiösen Schreins auf der Spitze) ragte fast 90 Meter hoch in den Himmel. Der Turm, der nördlich des großen Marduk-Tempels in der Stadt Babylon stand, war ebenfalls Marduk geweiht, der Hauptgottheit der babylonischen Zivilisation. Die Babylonier errichteten den Turm aus gebrannten Lehmziegeln, und er wurde mehrere Male renoviert. Der Höhepunkt seiner Herrlichkeit war vermutlich zur Zeit Nebukadnezars II erreicht, der von 605 bis 563 v. Chr. herrschte. Die Ziegel verwitterten jedoch relativ schnell, und nach einem Aufstand im 5. Jahrhundert v. Chr., der sich gegen den fremden Beherrscher der Stadt wandte, den Perserkönig Xerxes I., zerfiel der Turm und wurde nicht mehr repariert.

Der Turmbau zu Babel mit seinem religiösen Schrein auf der Spitze ragt weit in den Himmel hinein. Dieses göttliche Signal erhöht die Effektivität der Bekehrungsversuche bei den Ungläubigen anderer Zivilisationen. Priester können daher mit demselben Aufwand, der zuvor für einen Menschen benötigt wurde, gleich mehrere Ungläubige auf einmal bekehren.

Ischtar-Tor



Nutzen: Sicherer Hafen

Babylon war auch die Heimat des berühmten Ischtar-Tors, dem größten der acht befestigten Tore der Stadt. Es überspannte die Prozessionsstraße, die Haupteinfallstraße in die Stadt, und bestand aus einem äußeren und einem inneren Tor, zwischen denen sich eine Art Hof befand. Nebukadnezar II. ließ das Ischtar-Tor dreimal neu erbauen, wobei jedes Mal das Niveau der Straße ein bisschen anstieg. Das nach der mesopotamischen Göttin der Fruchtbarkeit und des Krieges benannte Tor war gleichzeitig auch ein Monument, das mit einer blauen Glasur und mit Hunderten von Reliefs von Löwen, Stieren und Drachen verziert war. Eine Rekonstruktion des Tores mit Originalmaterialien steht heute im Staatlichen Museum von Berlin.

Das für den Bau des Ischtar-Tors erforderliche Wissen und handwerkliche Geschick steht der Zivilisation, die es erbaut, gleichzeitig auch für alle anderen Mauern und Türme zur Verfügung. Als Ergebnis werden sämtliche Mauern, Türme und Tore des Besitzers wesentlich stabiler.

HINWEIS: Die Macht des Ischtar-Tors wirkt sich bei Turnier-Spielen stärker aus als bei Standard-Spielen. Der Bau eines zweiten Ischtar-Tors verdoppelt den Effekt des Wunders nicht.

Tempel des Zeus

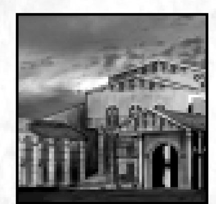


Nutzen: Heilkraft

Der um 460 v. Chr. fertig gestellte Tempel des Zeus in Olympia war als Mittelpunkt des Zeus-Festes gedacht. Das Fest, zu dem auch die legendären Olympischen Spiele gehörten, wurde in Olympia von 776 v. Chr. an alle vier Jahre abgehalten, bis es der römische Kaiser Theodosius gegen Ende des 4. Jahrhunderts n. Chr. abschaffte. Der Tempel beherbergte auch die Statue des Zeus, die wohl berühmteste Statue des alten Griechenland und eines der sieben Weltwunder. Die von dem Meisterbildhauer Phidias geschaffene und aus Einzelteilen zusammengesetzte Statue bestand aus Elfenbein und Gold, war 12 Meter hoch und stellte den König der Götter dar, der mit einem Zepter in der linken und einer Figur der Siegesgöttin Nike in der rechten Hand auf einem Thron saß. Der Tempel wurde 426 v. Chr. auf Befehl Theodosius II. zerstört, doch sollen der Legende nach zu diesem Zeitpunkt wohlhabende Griechen die große Statue bereits nach Konstantinopel geschafft haben. Leider wurde sie dort noch im selben Jahrhundert durch ein Feuer zerstört.

Der Tempel des Zeus bietet durch die Verehrung des obersten aller griechischen Götter den Gläubigen besondere Vorteile. Die Bevölkerung des Besitzers kann ihre eigenen Verletzungen langsam selbst heilen (oder ihre eigenen Schäden reparieren), bis sie wieder vollständig gesund (oder repariert) sind.

Bibliothek von Alexandria

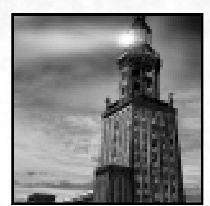


Nutzen: Überblick

In der gefeierten großen Bibliothek von Alexandria wurde die größte Sammlung von Texten der Antike aufbewahrt. Sie war Teil des als “Museum von Alexandria” bekannten Forschungsinstituts. Die Bibliothek und das Museum wurden etwa zu Beginn des 3. Jahrhunderts v. Chr. durch Demetrius Phalereus unter den wachsamen Augen Ptolemäus I. gegründet, der einer der Generäle Alexanders des Großen war. Wie Alexander war auch Demetrius ein Schüler des Aristoteles, und es war sein Wunsch, einen Aufbewahrungsort für das gesamte schriftlich niedergelegte Wissen der Welt zu schaffen. Laut zeitgenössischen Schätzungen enthielt die Bibliothek unvorstellbare 500.000 Schriftrollen über buchstäblich jedes Thema, das man sich damals vorstellen konnte. Es gibt zahllose Mutmaßungen über die Zerstörung der Bibliothek; die bekannteste Version ist, dass Julius Cäsar die Bibliothek aus Versehen niederbrannte, als er während des römischen Bürgerkriegs den Befehl gab, eine Flotte im Hafen liegender Schiffe in Brand zu setzen. Diese Behauptung ist jedoch keinesfalls bewiesen.

In der riesigen Sammlung der großen Bibliothek befinden sich auch Übersichtskarten, auf denen sämtliche Gebäude der Region verzeichnet sind. Die Sammlung ist immer aktuell, sodass sogar erst kürzlich errichtete Gebäude darin vermerkt sind. Der Besitzer der Bibliothek kann auf diese Weise sehen, wo die Feinde ihre Gebäude, Mauern und Türme errichtet haben.

Leuchtturm von Pharos



Nutzen: Leitfeuer

Ptolemäus I. zeichnete auch für den Bau des Leuchtturms von Pharos verantwortlich, der um 280 v. Chr. von seinem Nachfolger Ptolemäus II. fertig gestellt wurde. Der Leuchtturm war über 105 Meter hoch und wurde von einer Statue des Poseidon, des griechischen Gottes der Meere, gekrönt. Nach der großen Pyramide war er das zweithöchste von Menschenhand geschaffene Bauwerk seiner Zeit. Ein beweglicher Spiegel reflektierte tagsüber das Sonnenlicht und nachts den Schein eines Feuers. Legenden besagen, dass das Licht noch aus über 150 Kilometern Entfernung zu erkennen war. Der Leuchtturm fiel im 14. Jahrhundert n. Chr. einem Erdbeben zum Opfer und stürzte ins Meer, nachdem er mehr als 1500 Jahre auf der Insel Pharos im Hafen von Alexandria gestanden hatte. Im späten 20. Jahrhundert entdeckten Taucher Überreste des großen Leuchtturms.

Der Leuchtturm kann dank seiner beeindruckenden Höhe und hellen Lichtquelle weithin strahlen. Er beleuchtet alle Wasserbereiche in der Nähe und alle Einheiten, die sie benutzen oder überqueren.

Das römische Kolosseum



Nutzen: Spektakel

Das Kolosseum, in der Antike auch “Flavisches Amphitheater” genannt, wurde im Jahre 80 n. Chr. durch den römischen Kaiser Titus eröffnet und war danach über 300 Jahre lang in Benutzung. Das riesige Stadion konnte bis zu 50.000 Zuschauer aufnehmen, die sich dicht an dicht auf den Marmorbänken drängten, um den Kämpfen der Gladiatoren, den Kämpfen mit exotischen Tiere und öffentlichen Hinrichtungen zuzusehen. Die Arena wurde sogar von Zeit zu Zeit absichtlich geflutet, um dort Seegefechte nachzuspielen. Die Aufführungen des Kolosseums lockten scharenweise Zuschauer aus allen Gesellschaftsschichten an, vom Bürger über den Sklaven bis hin zum Senator und sogar den Kaiser selbst, der über einen Logenplatz in der ersten Reihe verfügte. Es wird berichtet, dass die Besucher durch ein Stoffdach, das einen Teil der Arena überspannte, vor der sengenden Sonne Roms geschützt wurden.

Der Ruf sowohl des Kolosseums selbst als auch der darin abgehaltenen blutigen Spektakel lockte Schaulustige von nah und fern an. Durch die außerordentliche Sitzplatzkapazität kann der Besitzer viele Besucher unterbringen, wodurch die allgemeine Bevölkerungsgrenze seiner Zivilisation steigt, während die Kapazitäten der Rivalen sinken. Sollte jedoch eine rivalisierende Zivilisation ebenfalls ein solches Stadion errichten, gleichen sich die Bevölkerungsgrenzen der beiden Zivilisationen wieder aus.

HINWEIS: Wenn eine Zivilisation zwei oder mehr Kolosseen baut, erhöht dies den Effekt nicht.



Atom-Zeitalter (1900 – 2000)

Moderne

In der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts beherrschte der Kalte Krieg die internationale Politik vieler Länder. Die Weltmächte wurden in lokale Konflikte in Korea und Vietnam hineingezogen. Atomwaffen standen zur Verfügung, wurden aber nie eingesetzt. Stattdessen wurden konventionelle Waffen modernisiert und neue Waffen entwickelt, zum Beispiel Kampf- und Transporthubschrauber.

Mit der Erfindung des Mikrocomputers hielt die Hochtechnologie Einzug in Militärfahrzeuge, was zu hoch entwickelten Waffensystemen wie dem M1-Panzer, dem Jagdflieger F-15 und dem Jagdbomber B-2 führte. Während des gesamten Kalten Krieges wurden schwere Langstreckenbomber wie die B-2 und die davor die “Fliegende Festung” B-52 gebaut. Die Supermächte entwickelten darüber hinaus lautlose Atom-U-Boote, die über Monate hinweg unter Wasser bleiben konnten. Als der Kalte Krieg um 1990 zu Ende ging, suchten die Nationen nach neuen Möglichkeiten, die riesigen Arsenale zu nutzen, die sie angehäuft hatten. Der Golfkrieg und die Konflikte im ehemaligen Jugoslawien wurden de facto zur Bühne für einige der neuesten Waffensysteme der Welt.

Aber Fortschritte der Computer- und Kommunikationstechnologie blieben nicht auf eine militärische Nutzung beschränkt. Diese Technologien revolutionierten Wirtschaft und Industrie wie auch das Privatleben von Millionen von Menschen. Bald definierten sie eine neue Epoche der Menschheitsgeschichte.

Kapitel XIII
Gebäude

Viele Arten von Gebäuden sind dem menschlichen Erfindungsreichtum entsprungen, seit die Menschheit begann, die ersten künstlichen Unterkünfte zu errichteten. In einigen Epochen der Geschichte entwickelten sich neue Gebäude-Typen fast so schnell, wie sie erbaut wurden. Die Gestalt ergab sich oftmals aus der Funktion, doch änderte sich das architektonische Design mit der Zeit, um neue Konstruktionstechniken und Materialien zu nutzen und den zeitgenössischen Geschmack wiederzugeben.

Zivile Gebäude

Siedlung



Epochen: Alle

Produziert: Nichts

Erforscht: Nichts

Einflussbereich: Keiner

Nomadenvölker durchstreiften auf der Suche nach Nahrung und anderen Rohstoffen das Land und errichteten provisorische Unterkünfte, falls dies notwendig war. Als die Menschen dazu übergingen, in dauerhafteren Gemeinschaften zu leben, war es für den Einzelnen ein größeres Unterfangen – und Risiko – umzuziehen und sich an einem anderen Ort niederzulassen. Siedler mit Pioniergeist zogen hinaus ins Unbekannte, um dort den Grundstock für eine neue Stadt zu legen: eine Siedlung. Zugang zu Rohstoffen war nur eines der Kriterien, die sie für den Bau in Betracht zogen. Wenn die Stelle für die Siedlung gut gewählt war und alles nach Plan verlief, entschieden sich die Siedler manchmal dazu, diesen Ort zu einer ausgewachsenen Stadt zu erweitern. In der Zwischenzeit diente die Siedlung als einfache Sammelstelle für Rohstoffe.

Bei EMPIRE EARTH werden Siedlungen als Abladestellen für Rohstoffe genutzt. Wenn Sie eine Siedlung mit Bürgern bevölkern, steigt die wirtschaftliche Produktion der Bürger, die dort Stein, Gold oder Eisen abliefern. (Beachten Sie bitte, dass sich die Siedlung in unmittelbarer Nähe der Abbaustelle befinden muss, um den Bonus zu erhalten.) Wenn die Siedlung erst einmal von genügend Bürgern bewohnt ist, verwandelt sie sich automatisch zu einem voll funktionsfähigem Stadtzentrum.

Stadtzentrum



Epochen: Alle

Produziert: Bürger, Helden und andere Einheiten

Erforscht: Wirtschaftstechnologien, Epochenfortschritt

Einflussbereich: Moral-Bonus basierend auf der Anzahl der Häuser.

Die Menschheit hat schon immer öffentliche Versammlungsorte in der Mitte ihrer Gemeinden geschaffen. Es gab bereits rudimentäre Stadtzentren, lange bevor es richtige Städte gab. Diese Stadtzentren, die ursprünglich nicht mehr als eine Feuerstelle waren, entwickelten sich nach und nach zu Orten, an denen sich Bürger treffen konnten, um dort Regierungsangelegenheiten abzuwickeln, Waren und Neuigkeiten auszutauschen, Werke der Kunst und Kultur zu bestaunen und zum Militärdienst anzumustern.

Dörfer und Kleinstädte tauchten zum ersten Mal auf, als nomadisierende Jäger und Sammler sich auf einen eher von Landwirtschaft geprägten Lebensstil verlegten. Um sich und ihre Nahrungsmittelvorräte vor Räubern zu schützen, bauten sie ihre öffentlichen und privaten Gebäude entweder an Stellen mit natürlicher Deckung oder sie errichteten Mauern. Während sich die Städte entwickelten und wuchsen, wurden aus den Stadtzentren freie Plätze, Burgfriede oder Rathäuser. Schließlich wurden sie zu den geschäftigen Innenstädten moderner Großstädte. Einige davon wurden sogar zu einem Kapitol – dem Regierungssitz einer Zivilisation. Es spielt keine Rolle, wie sich Gemeinschaften in der Zukunft entwickeln werden, denn solange Menschen soziale Kontakt benötigen, wird es in den Städten immer einen solchen Mittelpunkt geben.

Genauso wie die Siedlung ist auch Ihr Stadtzentrum ein Sammelpunkt für Rohstoffe. Die Anzahl der in dem Gebäude beschäftigten Arbeitskräfte bestimmt die Höhe des wirtschaftlichen Bonus, den Sie für die dort abgelieferten Abbauprodukte erhalten. Anders als Siedlungen können Stadtzentren jedoch auch Bürger und Helden produzieren und die Moral der in der Umgebung eingesetzten Verteidiger heben. Die Moral, die von Ihrem Stadtzentrum ausgeht, hängt von der Anzahl der in seinem Einflussbereich errichteten Häuser ab. Je höher die Moral Ihrer Truppen ist, desto länger halten sie bei Kämpfen durch. Darüber hinaus entwickeln sich Stadtzentren zu Kapitolen weiter, sobald sie mit ausreichend Bürgern bevölkert sind.

Kapitol

Epochen: Alle

Produziert: Bürger, Helden und andere Einheiten

Erforscht: Wirtschaftstechnologien, Epochenfortschritt

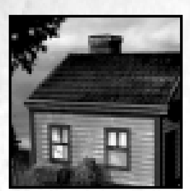
Einflussbereich: Moral-Bonus basierend auf der Anzahl der Häuser.

Während eine Zivilisation expandierte, musste die Regierung, die ihr diente – oder sie beherrschte –, oft ebenfalls expandieren. In den antiken griechischen Demokratien bestand die Regierung eines Stadt-Staates aus ihren vielen Bürgern, aus deren Reihen Vertreter bestellt oder gewählt wurden. Der römische Senat setzte sich zu Zeiten der Republik aus mehreren Hundert Senatoren zusammen; unter Julius Cäsar gab es etwa 900 und im 4. Jahrhundert n. Chr. waren es sogar um die 2000. Eine zentrale Versammlungshalle oder ein Kapitol diente oft als Ort, an dem Regierungsvertreter oder Abgeordnete ihren Staatsgeschäften nachgingen.

Als Regierungssitz und Nachfolger der einfacheren Stadtzentren kann man das Kapitol als Knotenpunkt einer Zivilisation betrachten. Es hat für die Angehörigen der Zivilisation, für die es steht, sowohl Symbolcharakter als auch einen praktischen Wert. Es überrascht daher nicht, dass alle, die sich in seiner Umgebung aufhalten, von einem gewissen Nationalstolz erfüllt werden. In Krisenzeiten kann es als Sammelpunkt dienen, um die Truppen, ganz gleich, wie gut oder schlecht die Lage ist, zum Weiterkämpfen zu motivieren. Sein Wert kann sowohl in Kriegs- als auch in Friedenszeiten gar nicht hoch genug geschätzt werden.

Kapitole sind die Nachfolger der Stadtzentren. Jede Zivilisation beginnt mit einem Kapitol und einigen Bürgern (bei Zufallskarten-Spielen). Kapitole erfüllen sämtliche Funktionen eines Stadtzentrums, sind jedoch stärker und können die Moral derer, die sie verteidigen, weiter anheben (indem zusätzliche Häuser gebaut werden). Sie können einem Kapitol auch weiterhin Bürger zuweisen – mehr als die für die Aufwertung von einem Stadtzentrum zum Kapitol benötigte Anzahl –, um den wirtschaftlichen Bonus des Gebäudes noch weiter zu erhöhen.

Haus



Epochen: Alle

Produziert: Nichts

Erforscht: Nichts

Einflussbereich: Moral-Bonus, wenn in der Nähe eines Stadtzentrums oder Kapitols erbaut.

Neben Wasser und Nahrung zählt ein Dach über dem Kopf zu einem der drei “Grundbedürfnisse” jedes Menschen. Im Verlauf der Geschichte haben die Menschen auf vielerlei Weise Schutz gesucht. Die frühesten Behausungen waren Höhlen, doch selbst diese natürlichen Heimstätten wurden bereits von den frühzeitlichen Menschen verändert und an ihre Bedürfnisse angepasst. Der Boden wurde geglättet und von Steinen befreit. Einfache Schlafplätze wurden aus Rankengeflecht hergestellt. Nach der Nutzbarmachung des Feuers gab es in den Unterkünften – oder in der Nähe davon – häufig auch Feuerstellen.

Es kam zu einer wichtigen Veränderung, als die Menschheit lernte, sich selbst Unterkünfte zu bauen. Die Menschen zogen aus ihren kalten und zugigen Höhlen aus, um in wärmeren Zelten zu wohnen, die an jeder beliebigen Stelle aufgeschlagen werden konnten. Diese wurden von dauerhafteren Lehmhütten abgelöst. Im Europa des späten Mittelalters waren Fachwerkbauten weit verbreitet, bei denen die Zwischenräume des Stützgerüsts mit anderen Materialien, z.B. Ziegelsteinen oder einer Mischung aus Stroh und Lehm, verfüllt wurden. Als die Bautechniken weiter verfeinert wurden, waren auch mehrstöckige Häuser nichts Ungewöhnliches mehr. Im 20. Jahrhundert haben Standardpläne und preisgünstigere Materialien zu Reihenhäusern und Wohnblocks geführt, wodurch es vielen Familien ermöglicht wurde, ein eigenes Heim zu besitzen.

Begleitet wurden diese Pläne von anderen Neuerungen im häuslichen Bereich, darunter Zentralheizungen, innen liegende Rohrleitungssysteme und Glasfenster, wobei sich zunächst nur wohlhabendere Leute derartigen Luxus leisten konnten. Die Heime der Menschen erhielten bald auch Elektrizität, um sie mit Licht, Wärme und Strom zu versorgen. Später wurden die Häuser verkabelt, um Telefone, Kabelfernsehen und Internet-Zugänge nutzen zu können. Computer überwachten und regelten dabei Raumtemperatur, Luftfeuchtigkeit, Helligkeit und andere Umgebungsfaktoren.

Die Häuser bei EMPIRE EARTH tragen nicht zu der Bevölkerungsgrenze Ihrer Zivilisation bei, arbeiten jedoch mit Stadtzentren und Kapitolen zusammen, um die Moral Ihrer Bevölkerung zu heben. Je mehr Wohnungen Ihre Streitkräfte verteidigen, desto höher ist ihre Moral und desto länger halten sie bei Kämpfen durch. Jedes Haus, das vollständig im Einflussbereich eines Stadtzentrums oder Kapitols erbaut wurde, hebt die Moral um einen Punkt, bis der Maximalwert erreicht ist. Der maximale Moral-Wert eines Kapitols ist höher als der eines Stadtzentrums.

Silo/Bauernhof

Epochen: 3 bis 14

Produziert: Nahrungsmittel

Erforscht: Landwirtschaftliche Technologien

Einflussbereich: Keiner

Die Landwirtschaft entstand irgendwann während des 8. Jahrtausends v. Chr., benötigte jedoch fast 4000 Jahre, um sich vom Mittleren Osten und Griechenland aus in ganz Europa zu verbreiten. Die Bestellung des Bodens war harte Arbeit, aber produktiver und verlässlicher als das Herumstreifen und Sammeln. Seit dieser Zeit sind viele Pflanzen- und Tierarten domestiziert worden.

Durch selektive Zucht wurden sowohl Pflanzen- als auch Tierarten an das Leben in unwirtlicheren Klimazonen angepasst. Sie wurden widerstandsfähiger gegen Krankheiten und Seuchen und produzieren mit jeder Ernte mehr.

Neben der Nahrungsmittelproduktion begrenzte viele Jahre lang auch das Problem der Haltbarmachung der Lebensmittel das Wachstum und die Ausbreitung von Zivilisationen. Fleisch- und Gemüsevorräte verdarben schon wenige Tage nach der Beschaffung, wenn sie nicht richtig gelagert wurden. Darüber hinaus zog nicht verzehrte Nahrung oft auch Insekten und anderes Ungeziefer an. Die Möglichkeit, Lebensmittel gesund zu lagern, leistete nicht nur bei diesen Problemen Abhilfe, sondern verkürzte auch die Zeit, die die Menschen mit Jagen, Sammeln und Landwirtschaft verbringen mussten. Dies führte wiederum zu einer Spezialisierung der Arbeit, die das Hauptmerkmal einer fortschrittlichen Gesellschaft ist.

Die Menschheit probierte im Lauf der Jahrhunderte diverse Methoden zur Haltbarmachung von Lebensmitteln aus. Schon um 3000 v. Chr. bauten die Ägypter Silos, um darin das geerntete Getreide zu lagern. Sie domestizierten sogar Katzen, um das gelagerte Getreide vor Mäusen und Ratten zu schützen. Als die Techniken weiterentwickelt wurden, begannen die Menschen Fleisch zu pökeln und Gemüse zu trocken. Sie bewahrten es oftmals in kühlen, trockenen Fässern oder versiegelten Steinkellern auf, um Schimmelbildung zu vermeiden. Zu späteren Entwicklungen gehören das Abfüllen in Dosen, mechanische Kühlung, die Benutzung von chemischen Konservierungsmitteln und Bestrahlung. Die Silos entwickelten sich ebenfalls weiter und waren nicht mehr nur Lagerungs- und Konservierungseinrichtungen, sondern auch Verteilungszentren.

Ihre Zivilisation errichtet Silos und Bauernhöfe zusammen. Ein einzelnes Silo kann bis zu acht Bauernhöfe versorgen, und für die Bewirtschaftung eines Hofs ist jeweils nur ein Bürger erforderlich. Geerntetes Getreide wird im Silo eingelagert. Sie können auch Silos genau wie Siedlungen mit Bürgern besetzen, um die landwirtschaftliche Produktion zu steigern. Ihre Bürger sind geschickte Bauern, die ihre Bauernhöfe eine unbegrenzte Zeit lang produktiv bestellen, sobald sie errichtet wurden. Bauernhöfe müssen nur dann neu gebaut werden, wenn sie zerstört wurden.

Festung



Epochen: 2 bis 14

Produziert: Nichts

Erforscht: Nichts

Einflussbereich: Keiner

Um ihre weitläufigen Territorien zu schützen, stationierten Zivilisationen Truppen oftmals in abgelegenen Gegenden, um so eine stabilisierende militärische Präsenz zu erhalten. Zur Beherbergung dieser Garnisonen wurden befestigte Unterkünfte und Festungen gebaut. Das Vorhandensein einer Festung sollte die Ortsansässigen nicht nur daran erinnern, wer ihr Herr war, sondern auch das Land, auf dem sie standen, vor feindlichen Übergriffen schützen.

Entlang des Hadrian-Walls, der im 2. Jahrhundert n. Chr. in Nordbritannien errichtet worden war, bauten die Römer in regelmäßigen Abständen kleine Forts, um dort die Legionen unterzubringen, die diese Grenze vor den “Barbaren” im Norden schützen sollten. Im Mittelalter waren Burgen die fortschrittlichsten Festungen. Diese Burgen waren so stabil gebaut, dass viele von ihnen in Europa und anderswo heute noch bestehen. Militärische Bollwerke spielten auch in modernen Zeiten immer noch eine wichtige Rolle. Beim Kampf um Verdun während des Ersten Weltkriegs starteten die Deutschen eine Offensive, um diverse französische Forts zu erobern, die das Gebiet um die Stadt Verdun kontrollierten. Obwohl die Deutschen zunächst erfolgreich waren, erobertem die Alliierten im Verlauf mehrerer Monate sämtliche Forts wieder zurück, wobei der Verlust auf allen Seiten zusammengenommen mehr als 600.000 Menschenleben betrug.

Eine mit einer Garnison besetzte Festung kann Ihnen helfen, die Herrschaft über eine Schlüsselstellung oder ein Gebiet zu behalten. Sie können in einem Fort auch eine Armee unterbringen, um sie so in Reserve zu halten. Truppen und Bürger, die in einer Festung stationiert sind, tragen nicht zu Ihrer Bevölkerungsgrenze bei. Sie können allerdings keine stationierten Einheiten abrufen, wenn dies zu einer Überschreitung der Bevölkerungsgrenze führen würde.

Technologie-Gebäude

Tempel

Epochen: Alle

Produziert: Priester und Propheten

Erforscht: Religiöse und geistige Fortschritte

Einflussbereich: Schützt vor Katastrophen

Die Menschen verehrten in der Frühzeit natürliche Dinge, wie z.B. Bäume, Steine und Berge, und glaubten, dass diese Dinge eine spirituelle Bedeutung hätten. Nach dem Entstehen dauerhafter Siedlungen tauchten künstlich geschaffene Kultstätten auf. Einige davon wurden sogar an Orten errichtet, die als spirituell bedeutsam erachtet wurden. Eine der berühmtesten dieser Stätten ist Stonehenge in der Nähe von Salisbury, England. Obwohl der genaue Zweck von Stonehenge unbekannt ist, lassen Lage und Ausrichtung auf den Sonnenaufgang der Sommersonnenwende vermuten, dass sie von Sonnenanbetern errichtet worden sein muss. Etwa 3100 v. Chr. wurde mit der Errichtung begonnen. Der Aufbau wurde in drei Hauptphasen vollzogen und endete mit seiner endgültigen Ausrichtung im 16. Jahrhundert v. Chr. Die Ruinen von Stonehenge existieren heute noch.

Die Anordnung und Lage von Kultstätten waren bei deren Errichtung immer Faktoren, die besonders bedacht werden mussten. Das Konzept der Annäherung an den Himmel findet sich in vielen religiösen Bauwerken wieder, angefangen von den Ziggurats – treppenförmigen Türmen – Mesopotamiens über die gewölbten Kathedralen Europas bis hin zu den einfachen Spitztürmen der heutigen Kirchen. Die alten Griechen bauten ihre wichtigsten Tempel auf der Akropolis ihrer Städte. Der Parthenon in Athen ist ein schönes Beispiel dafür. Die Erreichbarkeit, ebenfalls ein Schlüsselfaktor, sorgte dafür, dass Tempel überall dort zu finden waren, wo Menschen lebten. Sie boten eine Zufluchtsstätte und geistigen Frieden.

Tempel bringen sowohl Priester als auch Propheten hervor. Darüber hinaus ist der Trost, den diese heiligen Stätten jenen spenden, die eine Zuflucht suchen, eine mächtige geistige Kraft. Deshalb treten in der Umgebung eines Tempels keine Katastrophen auf.

Universität



Epochen: 3 bis 14

Produziert: Nichts

Erforscht: Wissenschaftliche, soziale und technische Fortschritte

Einflussbereich: Schützt vor Bekehrung

Bildung war einer der Hauptgründe für den kontinuierlichen Fortschritt einer Zivilisation. Im Sparta des 8. Jahrhunderts v. Chr. umfasste die Ausbildung der Kinder beiderlei Geschlechts auch eine große künstlerische Komponente.

In nachfolgenden Jahren verlagerte sich der Schwerpunkt jedoch mehr auf militärische Belange. Das Ziel der Erziehung wurde jetzt dahingehend verändert, dass Mädchen zu guten Müttern und Jungen zu guten Kriegern werden sollten. Jungen wurden zu kleinen Gruppen Gleichaltriger zusammengefasst. Sie lernten Disziplin, Gehorsam und Treue zu Sparta. Währenddessen standen in Athen hauptsächlich künstlerische und moralische Themen auf dem Stundenplan. Die einzelnen Fächer, zum Beispiel Schreiben, Dichtung und Sport wurden in verschiedenen Klassenräumen von verschiedenen Lehrern unterrichtet. Die weiterführende Ausbildung fand in Institutionen wie der Akademie von Plato oder dem Lyzeum des Aristoteles statt.

Was heute als Universität bezeichnet wird, entwickelte sich erst im Mittelalter. Die Universität von Bologna wurde im 11. Jahrhundert gegründet und lehrte Jura. Die Universität in Paris wurde im 12. Jahrhundert ins Leben gerufen, gefolgt von der Universität von Oxford. Diese Institutionen bestanden aus Akademien und unterhielten sogar Schlafsäle für die Studenten. An der Universität von Paris gab es ein Zwei-Semester-System und Abschlussprüfungen. Ebenso wurden Kurse abgehalten, die aus Vorlesungen, Lesestunden und Diskussionen bestanden. Diesem Modell folgen die meisten Universitäten auch heute noch.

Sowohl der einfache als auch der höhere Bildungsweg war von den religiösen Traditionen der Renaissance- und der protestantischen Reformationskirche durchdrungen. Erst im späten 17. Jahrhundert begannen wissenschaftliche Methoden und Forschungen langsam die religiösen Traditionen der Universitäten zu verdrängen. Heute sind Universitäten sowohl für ihre wissenschaftlichen Forschungen als auch als Zentren sozialer Veränderungen bekannt.

Der Bildungsprozess war lange Zeit darauf ausgerichtet, Studenten das Wissen zu vermitteln, das sie benötigten, um erfolgreiche Mitglieder der Gesellschaft zu werden. Gebildete Menschen haben nicht nur die Regeln und Gebräuche ihrer Zivilisation erlernt, sondern auch danach gelebt. Sie konnten deshalb auch nicht so leicht durch fremde Ideen bekehrt werden, die ihren eigenen entgegenstanden. Aus diesem Grund ist es Missionaren und Predigern rivalisierender Nationen nicht möglich, Menschen im Umkreis einer örtlichen Universität zu bekehren.

Krankenhaus

Epochen: 3 bis 14

Produziert: Nichts

Erforscht: Ärztliche und medizinische Fortschritte

Einflussbereich: Heilt Land-Einheiten (mit Ausnahme von Cyborgs)

Heilung war zunächst Sache geistiger Oberhäupter und heiliger Stätten. Die ersten Krankenhäuser waren im eigentlichen Sinn Orte, an denen ein Patient göttliche Hilfe erlangen konnte. In Griechenland und anderswo wurde zum Beispiel ein Ritual angewandt, das als "Inkubation" bekannt war. Dabei sollten angeblich Krankheiten geheilt werden, indem man an einem geheiligten Ort schlief. Bäder in Heilwasser wurden ebenfalls als nützlich erachtet, und diese Praktik ist möglicherweise der Ursprung der heutigen Kurbäder. In späteren Zeiten waren dann griechischen Ärzte – Hippokrates ist darunter der berühmteste – die Triebfedern, die die Wissenschaft der Medizin voranbrachten. Römische Krankenhäuser, in denen hauptsächlich griechische Medizin angewandt wurde, entstanden um 100 v. Chr. und dienten zur Behandlung verletzter und erkrankter Soldaten.

Der Aufschwung des Christentums trug dazu bei, die Krankenhäuser zu den heute bekannten Pflegeeinrichtungen zu machen. Im 6. Jahrhundert wurde in Lyon das "Hôtel Dieu" eröffnet. Es bestand

aus einem großen Saal, in dem Betten aufgereiht waren, und man legte großen Wert darauf, die ganzen Patienten zu behandeln, und nicht nur die Krankheiten. Klösterliche Krankenhäuser in Europa und auch anderswo kümmerten sich um Mönche, aber auch um "gewöhnliche" Menschen.

Gegen Ende des Mittelalters begannen Regierungen verstärkt damit, die Verantwortung für das Gesundheitswesen zu übernehmen. Ende des 16. Jahrhunderts gab es in England nachgewiesenermaßen mehr als 200 "weltliche" Krankenhäuser, die für die Bevölkerung sorgten. Diese medizinischen Einrichtungen waren die Vorläufer der riesigen Gesundheitsindustrie, die folgen sollte.

Ihre Krankenhäuser sind die Heilzentren Ihrer Zivilisation. Krankenhäuser pflegen die Patienten langsam wieder vollständig gesund. Dazu gehören auch die Bedienungsmannschaften der landgebundenen Kriegsmaschinen.

Militärische Gebäude

Kaserne

Epochen: Alle
Produziert: Infanterie, einschließlich Sanitätern
Erforscht: Aufwertung von Einheiten
Einflussbereich: Keiner

Es hat nicht immer stehende Heere gegeben. Die ersten bewaffneten Streitkräfte waren Stammesangehörige, die sich sporadisch versammelten, um gute Jagdgründe zu erobern oder vor rivalisierenden Stämmen zu schützen. Als die Menschheit begann, sich niederzulassen, gewann das Konzept des ständigen Militärdienstes immer mehr an Bedeutung. Die Führer einer Gemeinschaft zwangsverpflichteten eine Gruppe Dorfbewohner, die in den Monaten zwischen Aussaat und Ernte Raubzüge unternehmen sollte. Als sich die Landwirtschaft weiterentwickelte und die Nahrungsbeschaffung zuverlässiger wurde, entstand eine spezialisierte Kriegerklasse. Und nichts war zahlenmäßig so gut vertreten wie die Fußsoldaten – die Infanterie. Diese Soldaten wurden ursprünglich dazu eingesetzt, die Gesellschaft zu verteidigen, dienten später jedoch hauptsächlich dazu, bei organisierten Militärkampagnen Territorien zu erobern.

Das Aufkommen des Berufssoldaten machte die Errichtung spezieller Einrichtungen erforderlich, in denen die Krieger ausgebildet werden, schlafen, essen, ihre Ausrüstung lagern und sich auch sonst auf den Krieg vorbereiten konnten. Zu diesem Zweck wurden mit öffentlichen Mitteln Kasernen errichtet. Die Rolle der Kasernen wurde später so erweitert, dass auch die Familien der Soldaten und Einrichtungen zur Herstellung von Waffen beherbergt werden konnten. Heute gibt es in Kasernen alles, was benötigt wird, um die modernen Soldaten auf ihre Hauptaufgabe vorzubereiten: die Verteidigung ihres Landes.

In den Kasernen können Sie alle Arten von Infanteristen ausbilden, von einfachen Fußsoldaten, die Keulen und Speere schwingen, bis hin zu den mit Gewehren und Lasern bewaffneten Soldaten der Neuzeit. In späteren Epochen können Sie auch Sanitäter ausbilden.

Bogenschießstand



Epochen: 2 bis 7

Produziert: Normale und berittene Bogenschützen und andere Distanzkampf-Einheiten

Erforscht: Aufwertung von Einheiten

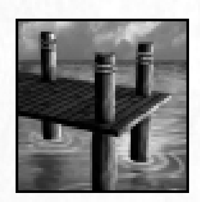
Einflussbereich: Keiner

Die Benutzung des Bogens reicht mindestens 30.000 Jahre zurück. Dies beweisen die eindeutigen Darstellungen mit Bogen bewaffneter Jäger, die in Höhlenmalereien aus dieser Zeit gefunden wurden. Es wurden viele verschiedene Arten von Bogen entwickelt, darunter Kompositbogen, Armbrüste und Langbogen, die im Kampf jeweils ihre Vor- und Nachteile besaßen. Armbrüste waren auf kurze Entfernung besser und erforderten weniger Geschick bei der Benutzung, während Langbogen nicht einfach zu beherrschen waren. Sie konnten jedoch leichte Pfeile über 450 Meter weit schießen. Manche Bogenschützen – zum Beispiel die Mongolen des 13. Jahrhunderts – schossen sogar vom Pferderücken aus und erreichten dadurch größere Geschwindigkeit, wobei jedoch ihre Genauigkeit während des Reitens etwas litt.

Um ihr Bestes zu geben, mussten Bogenschützen mehr als alle anderen frühen Soldaten trainieren und üben. Einige Bogenschützen, wie zum Beispiel die englischen Langbogenschützen, trainierten schon vom Kindesbeinen an, um später Meister ihrer Waffe zu werden. Zielschießen, Jagen und sogar Wettkämpfe auf Schießständen halfen Bogenschützen und anderen mit Geschossen umgehenden Soldaten, sich kampfbereit zu machen. Bogenschießstände boten auch passende Lagermöglichkeiten für Pfeile, Wurfspeere und andere Ausrüstung.

Alle Kategorien Geschosse werfender Krieger, darunter auch Bogenschützen, werden auf dem Bogenschießstand ausgebildet.

Dock



Epochen: 2 bis 14

Produziert: Fischerboote, Transport- und Kriegsschiffe

Erforscht: Aufwertung von Einheiten

Einflussbereich: Repariert Schiffe aller Art

Docks dienten schon sehr früh zwei Hauptzwecken: als Platz zum Bauen und Reparieren von Schiffen und als Umschlagplatz zum Be- und Entladen von Schiffsfracht. Viele der frühen Mächte des Mittelmeerraums, wie die Phönizier und die Griechen, verdanken ihren Aufstieg der Fähigkeit, ihren Zugang zum Meer auszunutzen. Fischerei, Handel, Transport und schließlich sogar Kriegführung zur See wurden durch die Konstruktion von Docks erleichtert, was Hand in Hand mit den Fortschritten im Schiffsbau einherging.

Im Lauf der Geschichte hat es viele Arten von Docks gegeben. Die primitivsten darunter waren kaum mehr als Stützmauern mit begehbarer Oberfläche, die es ermöglichten, die dort liegenden Schiffe zu erreichen. Werften – die eigentlich künstliche, in tieferem Wasser gebaute Küstenabschnitte sind – ermöglichten auch größeren Schiffe anzudocken. Im 13. Jahrhundert v. Chr. bauten die Phönizier künstliche Häfen, um die Docks vor Wind und dem offenen Meer abzuschirmen. Mit der Zeit entwickelten sich diese Docks zu komplexen Pieranlagen, Trockendocks und Lagerhäusern, in denen viele Schiffe gleichzeitig abgefertigt werden konnten.

In Docks werden Fischerboote und Transport- sowie Kriegsschiffe hergestellt. Es stehen verschiedene Klassen von Kriegsschiffen zur Verfügung, die in einem Dock gebaut werden können: Kriegsschiffe, Galeeren (später Galeonen), Fregatten und Kanonenboote (später Kreuzer). Wasserfahrzeuge können in einem Dock repariert werden – fahren Sie einfach mit einem beschädigten Schiff zu einem Dock, um mit der Reparatur zu beginnen.

Stall



Epochen: 3 bis 10

Produziert: Berittene Einheiten

Erforscht: Aufwertung von Einheiten

Einflussbereich: Keiner

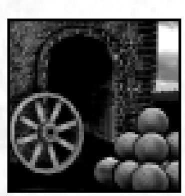
Gewisse Hinweise lassen den Schluss zu, dass Pferde schon vor dem dritten Jahrtausend v. Chr. domestiziert worden sind. Die Pferde der Frühzeit waren dabei viel kleiner als jene, die wir heute kennen. Generationen selektiver Zucht brachte dann größere und kräftigere Tiere hervor, die den Anforderungen des Krieges besser gewachsen waren.

Pferde wurden im Kampf zunächst eingesetzt, um Streitwagen zu ziehen, und ersetzten dadurch Esel und andere Lasttiere. Die Hethiter und die Ägypter, aber auch andere Zivilisationen, nutzten sie bereits während des 2. Jahrhunderts v. Chr. meisterlich. Später ritt man auch auf Pferden in den Kampf. Nach dem 4. Jahrhundert n. Chr. taten sich hier besonders die Byzantiner sowie viele der germanischen “Barbaren”-Stämme hervor. Im Mittelalter waren die mit Lanzen oder Schwertern bewaffneten Ritter auf ihren Pferden ernst zu nehmende Gegner, besonders wenn sie in organisierten Gruppen gegen Fußsoldaten antraten.

Der Einsatz von Kavallerie setzte sich mit einigen Änderungen bis zum frühen 20. Jahrhundert fort. Als während und nach dem Ersten Weltkrieg mehr und mehr auf motorisierte Fortbewegungsmittel umgestellt wurde, verschwand die Kavallerie vom Schlachtfeld. Pferde genießen in Militärkreisen jedoch bis heute noch Respekt und nehmen einen Ehrenplatz ein.

Berittene Soldaten (mit Ausnahme von Bogenschützen) benötigen die besonderen Ausbildungsmöglichkeiten und Einrichtungen eines Stalls. Diese hoch angesehenen Männer können eine Vielzahl Waffen benutzen, angefangen mit Nahkampfwaffen über Lanzen bis hin zu Feuerwaffen. Bis zum Beginn der Mechanisierung waren sie die schnellsten Streitkräfte auf dem Schlachtfeld.

Belagerungswaffen-Werkstatt



Epochen: 4 bis 14

Produziert: Belagerungswaffen, Kanonen, Artillerie und Panzerabwehr-Geschütze

Erforscht: Aufwertung von Einheiten

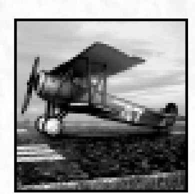
Einflussbereich: Keiner

Belagerungswaffen haben vom Altertum bis zur heutigen Zeit zahlreiche Änderungen erfahren, wurden jedoch weitgehend auf dieselbe Weise benutzt. Im Allgemeinen wurden solche Waffen verwendet, um befestigte Positionen oder größere Ansammlungen von Bodentruppen anzugreifen. Gegen Ende des 4. Jahrhunderts v. Chr. setzte Dionysos der Ältere von Syrakus in seinem Krieg gegen Karthago Belagerungswaffen ein. Alexander der Große ist ebenfalls für seine Benutzung von Steinschleudern und Belagerungstaktiken bekannt geworden. Belagerungsmaschinen wurden aus in einer Werkstatt angefertigten Einzelteilen zusammengesetzt und von der Armee mitgeführt, wenn sie nicht direkt auf dem Schlachtfeld gebaut wurden.

Nachdem das Schießpulvers im 13. Jahrhundert in Europa eingeführt wurde, erfuhren die Belagerungswaffen eine bedeutende Veränderung. Mechanisch geworfene Geschosse wurden durch chemisch angetriebene Projektile ersetzt. Gießereien stellten die ersten aus Messing und Bronze bestehenden Kanonenrohre her – und bedienten sich dabei der Techniken, die ursprünglich zum Gießen von Glocken benutzt wurden. Die ersten Schwarzpulver-Artilleriewaffen waren nur wenig durchschlagskräftiger als die traditionellen Belagerungswaffen, jedoch wurde der Vorteil durch Fortschritte in der Waffenentwicklung und der Ballistik schnell ausgebaut. Gegen Ende des 14. Jahrhunderts stellten Werkstätten eiserne Kanonen her, die etwa 400 Pfund schwere Kanonenkugeln über 900 Meter weit verschießen konnten, jedoch zog man Reichweiten unter 270 Metern vor, um die maximale Einschlagkraft zu erreichen. Die Artillerie entwickelte sich dann bis zum 19. Jahrhundert nur wenig weiter. Dann wurden die Geschütze durch eine Reihe wichtiger Verbesserungen – zum Beispiel Rückstoß-Kontrollsysteme, Schnelllade-Techniken, bessere Munition und Standard-Komponenten – weitaus effizienter und effektiver.

Bei EMPIRE EARTH können Sie unzählige Belagerungswaffen und Artillerie-Einheiten produzieren. Sie können mit der Herstellung von Belagerungswaffen in der Bronzezeit beginnen. Während der Renaissance wichen die Katapulte, Rammböcke und Belagerungstürme der mittelalterlichen Kriegführung den Kanonen, die aus Bronze und Eisen hergestellt wurden. In späteren Epochen wurden Schießpulver-Waffen durch Laser und andere Energiewaffen ersetzt.

Flughafen



Epochen: 10 bis 14

Produziert: Flugzeuge und Hubschrauber

Erforscht: Aufwertung von Einheiten

Einflussbereich: Repariert und betankt im Hangar befindliche Flugzeuge, repariert in der Nähe befindliche Hubschrauber.

Sobald die Gebrüder Wright 1903 das Geheimnis des motorgetriebenen Fluges gelöst hatten, zogen Flugzeuge die Phantasie der Öffentlichkeit in ihren Bann. Nur Wenige sahen jedoch voraus, welch starken Einfluss Flugzeuge einmal in der Welt haben würden. Sogar das Militär brauchte eine Weile, um das Potential der Flugzeuge zu erkennen, und zeigte erst kurz vor dem Ausbruch des Ersten Weltkrieges leichtes Interesse an der Fliegerei. Und doch war es dieses Interesse, das schließlich viele der Entwürfe und technologischen Fortschritte in Gang brachte, die noch folgen würden. Flugzeuge wurden entwickelt, die schneller, höher und länger fliegen konnten. Auch die Flugsicherheit wurde verbessert. Es entstanden spezielle Kategorien von Kampfflugzeugen und Bombern als Teil der militärischen Luftstreitkräfte, die jeweils in einer Vielzahl rollenspezifischer Varianten gebaut wurden. Im Zweiten Weltkrieg fanden neben den Flugzeugen auch Hubschrauber Eingang in die Arsenale vieler Länder.

Das Konzept eines Flughafens ließ eine ganze Weile auf sich warten. In den Anfangstagen hatten Flugzeuge oft keinen festen Heimatflughafen – jedes freie Feld konnte schließlich als Landebahn benutzt werden. Sogenannte “Luftakrobaten” zogen in ihren Doppeldeckern von Stadt zu Stadt, verkauften Rundflüge und warteten ihre Flugzeuge selbst. Als die Flugtechnologie schließlich den Kinderschuhen entwachsen war und Flugzeuge sich immer mehr verbreiteten, waren ständige Einrichtungen zwingend erforderlich. Zum Auftanken und Warten der Flugzeuge wurden Flughäfen benötigt, in denen außerdem auch Passagiere und Ladung ein- und ausgeladen werden konnten. Auf den militärischen Flughäfen der wachsenden Luftstreitkräfte der Welt wurden Flugzeuge repariert und neu bewaffnet sowie Piloten ausgebildet.

Flughäfen stellen Ihre Flugzeuge nicht nur her, sondern ermöglichen Ihnen auch, Ihren Luftstreitkräften Befehle zu erteilen. Flugzeuge, die sich in einem Flughafen aufhalten, werden automatisch repariert, aufgetankt und für ihre nächste Mission neu bewaffnet. Hubschrauber, die ebenfalls in einem Flughafen gebaut werden, werden repariert, sobald sie sich in der Nähe eines Flughafens befinden. Weitere Informationen zur Steuerung Ihrer Luftstreitkräfte finden Sie in Kapitel VIII: “Kriegführung”.

Marinewerft

Epochen: 10 bis 14

Produziert: U-Boote, Flugzeugträger und “Sea King”-Hubschrauber

Erforscht: Aufwertung von Einheiten

Einflussbereich: Repariert Schiffe, U-Boote und “Sea King”-Hubschrauber.

Als die Seestreitkräfte im 20. Jahrhundert allmählich neue Arten von Wasserfahrzeugen, wie zum Beispiel U-Boote und Flugzeugträger, zu nutzen begannen, reichten einfache Docks nicht mehr aus, um sie aufzunehmen: Es wurden höher entwickelte Hafenanlagen benötigt. In eigens dafür eingerichteten Marinewerften wurden diese neuen Arten von Kriegsschiffen nicht nur gebaut; sie boten auch Anlegestellen, an denen sie festmachen konnten, um regelmäßige Wartung, Reparaturen und neue Mannschaften zu erhalten.

Während des Kalten Krieges verließen sich Seestreitkräfte mehr und mehr auf Wasserfahrzeuge, die mit Atomenergie betrieben wurden und Atomwaffen mitführten. Sie waren für viele Länder Schlüsselkomponenten der Militärstrategie und oftmals mehrere Monate lang auf See. Marinewerften stellten diese nuklear bestückten Schiffe her und nahmen die peinlich genauen Einsatzvorbereitungen vor, die notwendig waren, um die langen Fahrten sicher zu überstehen.

Marinewerften produzieren sowohl moderne Kriegsschiffe als auch Anti-U-Boot-Hubschrauber. Genau wie ein Dock kann auch eine Marinewerft alle Arten von Wasserfahrzeugen reparieren. Flugzeugträger, die in einer Marinewerft gebaut werden, können ihre eigenen Jäger/Bomber herstellen, in die Luft bringen und reparieren. In diesem Sinne funktionieren sie wie schwimmende Flughäfen.

Panzer-Fabrik



Epochen: 10 bis 14

Produziert: Panzer und mobile Luftabwehr-Geschütze

Erforscht: Aufwertung von Einheiten

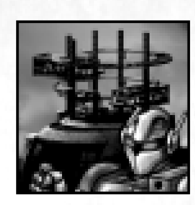
Einflussbereich: Keiner

Die Briten entwickelten und setzten während des Ersten Weltkriegs die ersten kettengetriebenen Fahrzeuge ein. Der Begriff “Tank” (Panzer) entstand aus Gründen der Geheimhaltung. Die Fahrzeuge wurden aus Einzelteilen zusammengebaut, die in Kisten, die mit “Tank” beschriftet waren, an die Front transportiert wurden. Der erste größere Angriff durch “Tank”-Panzer fand 1917 im Kampf um Cambrai statt. Obwohl der erste Erfolg der britischen Panzeroffensive schließlich durch die Deutschen wieder zunichte gemacht wurde, hatten Panzer doch ihren Wert bewiesen und wurden schon bald zu einer tragenden Säule der modernen Kriegführung. Spezielle Produktionseinrichtungen entwickelten sich jedoch nur langsam. Die Vereinigten Staaten rüsteten bei ihrem Eintritt in den Zweiten Weltkrieg 1941 einfach ihre riesigen Automobilfabriken für die Panzerproduktion um.

Im und nach dem Kalten Krieg gab es signifikante Weiterentwicklungen auf dem Gebiet der Panzer. Die Entwickler verbesserten die Motoren, Panzerungen und Bewaffnungen der Panzer und führten computergesteuerte Abschuss-Steuerelemente und Verfolgersysteme ein. In der Mitte des 21. Jahrhunderts resultierte der Bedarf an ausgefeilter Ausrüstung und funktionstüchtigen Sicherheitseinrichtungen in Panzer-Fabriken mit autarker Computerentwicklung und Testlabors.

Ihre Zivilisation kann ab dem Atom-Zeitalter (1. WK) mit dem Bau von Panzer-Fabriken beginnen. Außer Panzern können in diesen Fabriken auch gepanzerte Flugabwehr-Fahrzeuge hergestellt werden.

Cyborg-Fabrik



Epochen: 13 bis 14
Produziert: Kampf-Cyborgs
Erforscht: Aufwertung von Einheiten
Einflussbereich: Keiner

Die als "Cyborg" bekannten automatisierten Waffen mit künstlicher Intelligenz wurden im 21. Jahrhundert hauptsächlich dazu entwickelt, um Menschen aus Gefahrensituationen herauszuhalten. Die Vorgänger der Cyborgs waren kleine, ferngesteuerte Roboter, die zur Aufklärung und Beseitigung nicht explodierter Sprengkörper eingesetzt wurden. Später wurden größere Maschinen leicht bewaffnet und in feindliche Gebiete entsandt, um dort für ihre Benutzer Informationen zu sammeln. Die ersten wirklich autonomen Cyborgs entstanden Mitte des 21. Jahrhunderts, als neuronale Netze und die Prozessor-Leistungen hoch genug entwickelt waren, um die Maschinen mit einer Art rudimentärer Intelligenz auszustatten. Mit der Zeit führten Weiterentwicklungen bei Materialien, Antriebs- und Waffensystemen sowie der Rechner-Intelligenz zu einer wahren Explosion von Cyborg-Designs.

Der erste Großeinsatz der bislang nur in kleineren Scharmützeln eingesetzten Cyborgs fand während der Expansionskriege von Neu-Russland statt. Durch die Fähigkeit der Maschinen, unter allen möglichen Bedingungen zu funktionieren, eigneten sie sich ideal für die Operationen, die ihnen zugewiesen wurden. Danach wurden Cyborgs zur Standardausrüstung aller modernen Armeen, und überall auf der ganzen Welt schossen Cyborg-Fabriken wie Pilze aus dem Boden.

Cyborg-Fabriken sind im digitalen und im Nano-Zeitalter verfügbar und produzieren Kampf-Cyborgs.

Cyborg-Labor

Epochen: 13 bis 14
Produziert: Ultra-Cyborgs
Erforscht: Nichts
Einflussbereich: Keiner

Nicht alle Cyborgs waren in Fabriken hergestellte Massenware, dazu gedacht, die Reihen der einen oder anderen Armee aufzustocken. Einige waren eigens konstruiert, auf dem Schlachtfeld spezielle Rollen zu erfüllen, zum Beispiel um Standard-Cyborgs zu unterstützen oder zu verstärken. Diese "Ultra-Cyborgs" konnten befreundete Truppen hinter den feindlichen Linien schützen oder auf dem Schlachtfeld Reparaturen an ihren Artgenossen durchführen. Andere wiederum waren mit Geheimwaffen ausgerüstet, die in der Luft Antimaterie-Stürme oder destabilisierende Energiefelder erzeugen konnten. Mit dem Codenamen "Poseidon" wurde ein besonders hinterhältiger Cyborg entwickelt, der andere Cyborgs übernehmen konnte, indem er ein Infiltrierungsprogramms in sein Ziel einschleuste. Dies führte dazu, dass die späteren Modelle Anti-Viren-Programme eingebaut hatten, um derartige Angriffe abzuwehren, obwohl sich nur wenige davon als so effektiv herausstellten wie erhofft.

Die Forschung und Entwicklung dieser sehr spezialisierten Modelle erforderte besondere Einrichtungen mit High-Tech-Ausstattung. Nur die reichsten Nationen konnten es sich leisten, in derartig hoch entwickelte Forschungslabore zu investieren, jedoch erwies sich der umsichtige Einsatz der dort gebauten Waffen in Gefechten oftmals als kampfentscheidend.

Cyborg-Labors, die ebenfalls im digitalen und im Nano-Zeitalter zur Verfügung stehen, produzieren verschiedene Modelle von Ultra-Cyborgs. Eine vollständige Beschreibungen dieser Cyborgs und ihrer besonderen Fähigkeiten finden Sie in Kapitel VIII: "Kriegführung".



Digitales Zeitalter (2000 – 2100 n. Chr.)

Die Massenproduktion von Mikrochips und das Aufkommen des Internets leiteten das Digitale Zeitalter ein. Die globale Kommunikation ließ die Welt enger zusammenrücken, aber die allgegenwärtigen Spannungen ließen sich nicht so leicht beseitigen. In der neuen Weltordnung, die unmittelbar auf den Kalten Krieg folgte, beschränkte sich die Kriegführung auf lokale Konflikte regionaler Mächte – mit gelegentlicher Einmischung der Nationen der “Ersten Welt”. Für diese begrenzten Kriege mussten die militärischen Apparate höchst mobil, vielseitig und zuverlässig sein. Und natürlich schlagkräftig.

Zu Beginn des Digitalen Zeitalters existierten Prototypen von Hochenergielasern und Teilchenwaffen. Aber ihre enorme Größe und ihr riesiger Energieverbrauch verhinderten einen praktischen Einsatz im Feld. Hoch verdichtete Energiezellen wurden um 2020 entwickelt und kamen bei den ersten praktischen Energiewaffen zum Einsatz, doch auch sie waren groß und unhandlich. Außerdem neigten sie dazu, bei schweren Kämpfen auszufallen. Der wahre Durchbruch kam mit der fortschrittlichen Fusionstechnologie, die ab 2031 den Ersatz von hoch verdichteten Zellen durch kleinere, leichtere Fusionsbatterien ermöglichte. Die Körperrüstungen wurden ebenfalls weiterentwickelt, sodass sie Energiestrahlen ablenkten und gleichzeitig hinreichend Schutz vor Kugeln und Schrapnell boten. Erste Modelle taugten wenig, doch bald wurden verbesserte Materialien erfunden, die Energiestrahlen absorbierten, indem sie die Energie auffingen und über die gesamte Rüstung verteilten.

Die bedeutendste militärische Entwicklung des Digitalen Zeitalters waren Kampfeinheiten mit künstlicher Intelligenz, die Cyborgs genannt wurden. Diese (zu Beginn noch ferngesteuerten) hoch entwickelten Militärroboter wurden schließlich mit einer rudimentären Intelligenz ausgestattet, die es ihnen ermöglichte, auf sich allein gestellt einfache Operationen durchzuführen. Um 2050 waren die auf optische Chip-Architekturen aufgesetzten neuronalen Netze so weit entwickelt, dass sie die Kapazität des menschlichen Gehirns überstiegen. Als die Hardware mit “Bottom up”-Algorithmen und “Top down”-Verstand ausgestattet wurden, erhielten die mechanischen Riesen echtes Denkvermögen und damit wahres Bewusstsein. Als Folge davon wurden Cyborgs zum Rückgrat aller modernen Armeen. Besonders Grigor Stojanowitsch, der Gründer von Neu-Russland, nutzte diese von Fusionsbatterien angetriebenen und mit den neuesten Waffen ausgestatteten Wunder der modernen Kriegführung in den Expansionskriegen seines Landes.

In der Wissenschaft hatten zwei Durchbrüche enorme Konsequenzen. Der erste bestand in der Vollendung des menschlichen Genom-Projekts zu Beginn des einundzwanzigsten Jahrhunderts. Die genetische Revolution in der Medizin, die darauf folgte, steigerte die Lebenserwartung der Menschen bis zum Beginn des zweiundzwanzigsten Jahrhunderts auf 125 Jahre. Der zweite Durchbruch war die Erforschung der “Theorie für Alles”, die von Vielen als der “heilige Gral” der Physik angesehen wurde. Die Stück für Stück entdeckte Theorie für Alles nahm gegen Ende des einundzwanzigsten Jahrhunderts schließlich Gestalt an. Im Laufe der Zeit eröffnete sie eine völlig neue Welt.

Kapitel XIV
So wählen Sie eine Zivilisation

In großem Maßstab gesehen kann die gesamte Geschichte als ineinander verflochtener Aufstieg und Fall aller Zivilisationen, die die Menschheit je hervorgebracht hat, betrachtet werden. Manche Zivilisationen jedoch nutzten ihre einzigartige Kombination gesellschaftlicher und kultureller Eigenarten, um Leistungen zu erbringen, deren Glanz selbst mit der Zeit nicht verblasste. Auf jede bedeutende Zivilisation kommen allerdings viele andere, die niemals ihr volles Potenzial erreichten und so nur wenig Spuren in der Geschichte hinterließen. Diese Unzulänglichkeiten hatten jedoch nur wenig mit den zugrunde liegenden Charakteristika dieser Zivilisationen zu tun, sondern eher damit, ob diese Charakteristika genutzt wurden oder nicht.

Zivilisationen

Die Chronik der Zeit ist unlösbar mit dem Entstehen und Verschwinden von Zivilisationen verbunden. Der Zerfall des Römischen Reiches führte beispielsweise in weiten Teilen zum so genannten “Dunklen Zeitalter” (dem frühen Mittelalter) und schließlich zur Entstehung des Feudalismus. Ein Jahrtausend später führte eine bislang nie dagewesene Erschließung der Welt während des späten 15. und des 16. Jahrhunderts zu einem Zeitalter der imperialistischen Ausdehnung. Die Geschichte des 20. Jahrhunderts dreht sich hauptsächlich um internationale Machtkämpfe, die schließlich in zwei Weltkriegen und dem lange schwelenden “Kalten Krieg” eskalierten.

EMPIRE EARTH bietet Ihnen die Möglichkeit, eine Zivilisation Ihrer Wahl durch beliebige Zeitabschnitte der Menschheitsgeschichte zu führen. Sie können mit Hilfe des Zivilisations-Baukastens von EMPIRE EARTH auch eigene Zivilisationen erstellen – sogar solche, die es in der Geschichte nie gegeben hat. Wie auch immer Sie sich entscheiden zu spielen, Sie haben die Chance, Ihre eigenen Spuren in der Zeitgeschichte zu verewigen.

Historische Zivilisationen

EMPIRE EARTH enthält 21 große Zivilisationen mit eigenen speziellen Stärken, die Sie zur Weltherrschaft und zum Triumph führen können. Diese vordefinierten Zivilisationen entstammen allen Epochen der Weltgeschichte und umfassen Griechen, Engländer, Franzosen, Deutsche und Russen. Abhängig von der von Ihnen gewählten Zeitperiode können Sie eine dieser Zeit entsprechende Zivilisation wählen; dies ist jedoch nicht zwingend erforderlich. Sie haben die Wahl.

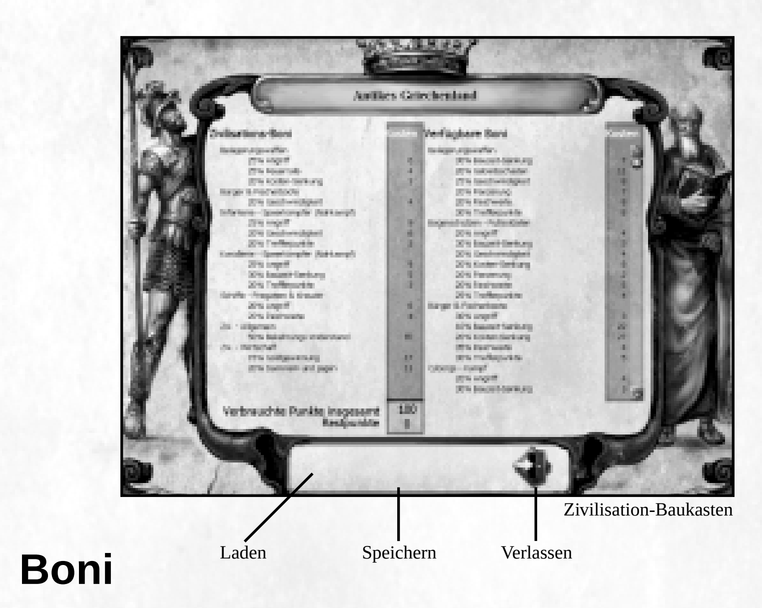
Bei EMPIRE EARTH haben Sie zu Beginn eines Zufallskarten-Spiels fünf Minuten Zeit, um Ihre Zivilisation für das Spiel zu wählen. Klicken Sie dazu einfach auf den blinkenden “Zivilisations-Auswahl”-Button, um eine Liste sämtlicher vordefinierter Zivilisationen aufzurufen (vorausgesetzt, Sie haben während des Spiel-Setups nicht die Option “Selbst erstellte Zivilisation” aktiviert). Wählen Sie dann die von Ihnen gewünschte Zivilisation an, und klicken Sie auf “OK”, um zum Spiel zurückzukehren.

INFO: In Anhang A finden Sie eine Liste der vordefinierten Zivilisationen und ihrer jeweiligen Boni. In Kapitel III finden Sie nähere Informationen zur Auswahl von Zivilisationen.

Der Zivilisations-Baukasten

Wenn Sie in der Geschichte eine persönliche Note hinterlassen möchten, finden Sie im Zivilisations-Baukasten von EMPIRE EARTH das Werkzeug, das Ihnen die Möglichkeit gibt, Ihre eigene, selbst erstellte Zivilisation zu gründen. Sie können dort auch für verschiedene Spielsituationen unterschiedliche Zivilisationen erstellen. So können Sie beispielsweise eine Zivilisation speziell für das Atom-Zeitalter oder für Inselkarten-Spiele entwerfen. Sie können buchstäblich Tausende von unterschiedlichen Zivilisationen kreieren, und der Erstellungsprozess einer Zivilisation ist sehr einfach.

Die Zivilisationen bei EMPIRE EARTH unterscheiden sich durch ihre einzigartigen Charakteristika voneinander. So können zwar alle Zivilisationen ab dem Atom-Zeitalter zum Beispiel Kampfflugzeuge produzieren, doch stellen einige aufgrund ihrer besonderen Stärken bessere Flugzeuge her. Bei der Erstellung einer Zivilisation mit dem Zivilisations-Baukasten müssen Sie sich einfach nur entscheiden, welche Stärken oder “Boni” Sie Ihrer Zivilisation verleihen möchten.



Zivilisation-Baukasten

Boni

Sie können bei der Erstellung einer Zivilisation unter circa 100 verschiedenen Boni wählen. Die Boni sind nach allgemeinen Oberbegriffen sortiert, z.B.: Flugzeuge – Bomber, Ziv. – Wirtschaft und Panzer. Es sind verschiedene Arten von Boni verfügbar (siehe nachfolgende Liste).

So wählen Sie eine Zivilisation

Die Prozentzahlen geben den Wert der einzelnen Boni an. Wenn Sie zum Beispiel den 20%-Angriffs-Bonus für Kavallerie – Distanzangriffe erwerben, besitzen alle Kavallerie-Einheiten mit Distanzangriffen, die Sie während des Spiels herstellen, eine Angriffsstärke, die gegenüber ihrer normalen Angriffsstärke um 20% höher ist.

Einheiten- & Gebäude-Boni	Ziv. – Wirtschafts-Boni	Ziv. – Allgemeine Boni
Gebietsschaden	Landwirtschaft	Bekehrungs-Widerstand
Panzerung	Fischfang	Bergkampf-Bonus
Angriff	Goldgewinnung	Bevölkerungsgrenze
Kosten-Senkung	Sammeln und jagen	
Flug-Reichweite	Eisengewinnung	
Trefferpunkte	Steingewinnung	
Reichweite	Holzfällerei	
Feuerrate		
Geschwindigkeit		
Bauzeit-Senkung		

TIPP: Die Boni “Ziv. – Allgemein” betreffen immer Ihre gesamte Zivilisation. Sie können Ihre Einheiten und Gebäude durch den Bonus “Bekehrungs-Widerstand” widerstandsfähiger gegen Bekehrungen machen, die Schadenwirkung bei Angriffen von einer Anhöhe aus durch den “Bergkampf”-Bonus und die allgemeine Bevölkerungskapazität Ihrer Zivilisation durch den “Bevölkerungsgrenze”-Bonus erhöhen. Die Boni in der Kategorie “Ziv. – Wirtschaft” steigern die Sammel-Effizienz Ihrer Bürger (oder Fischerboote).

So erstellen Sie eine eigene Zivilisation

Um den Zivilisations-Baukasten aufzurufen, klicken Sie im Hauptmenü von EMPIRE EARTH auf den Button “Spiel-Werkzeuge”. Klicken Sie im “Spiel-Werkzeuge”-Menü auf den “Zivilisations-Baukasten”-Button. Nach dem Aufrufen des Zivilisations-Baukastens können Sie eine neue Zivilisation erstellen oder auf den “Laden”-Button klicken, um eine bereits erstellte Zivilisation zu laden und sie zu bearbeiten.

HINWEIS: Wenn Sie ein Zufallskarten-Spiel starten und während des Spiel-Setups die Option “Selbst erstellte Zivilisation benutzen” aktiviert haben, können Sie während des Spiels den Zivilisations-Baukasten aufrufen, indem Sie eine Zivilisation anwählen, die Sie spielen möchten. Klicken Sie einfach während der ersten fünf Minuten des Spiels auf den Button “Zivilisations-Auswahl”, um den Zivilisations-Baukasten zu starten. Laden oder erstellen Sie anschließend eine selbst erstellte Zivilisation, mit der Sie spielen möchten. (Sie können die Zivilisation jedoch nicht für spätere Verwendung speichern.)

Zivilisations-Punkte

Bei der Erstellung einer neuen Zivilisation können Sie “Zivilisations-Punkte” auf beliebige Boni verteilen. Um für Ihre Zivilisation einen bestimmten Bonus zu erwerben, klicken Sie ihn einfach in der Liste der verfügbaren Boni an. Der Bonus wird automatisch in die Liste der Zivilisations-Boni übertragen, und die entsprechende Anzahl Zivilisations-Punkte wird von der Gesamtzahl “Restpunkte” auf der linken Seite abgezogen. Beachten Sie bitte, dass die Kosten der anderen Boni unter demselben Sammelbegriff steigen, nachdem Sie einen Bonus angewählt haben. Wenn Ihnen die Zivilisations-Punkte ausgehen (oder Sie zu wenige haben), können Sie keine weiteren Boni erwerben.

Sie können erworbene Boni auch “verkaufen”, um Zivilisations-Punkte rückerstattet zu bekommen, die Sie anschließend anderweitig verwenden können. Um einen Bonus zu verkaufen, klicken Sie diesen einfach in der Liste der Zivilisations-Boni an. Der Bonus wird automatisch zurück in die Liste der verfügbaren Boni verschoben, und die Zivilisations-Punkte dafür werden Ihrer “Restpunkte”-Anzeige hinzugefügt. Beachten Sie bitte, dass Boni nur während der Erstellung einer Zivilisation verkauft werden können.

So speichern Sie Ihre Zivilisation

Wenn Sie mit den gewählten Boni zufrieden sind, klicken Sie auf den “Speichern”-Button, um Ihre Zivilisation zu speichern. Sie werden anschließend aufgefordert, der Zivilisation einen Namen zu geben (der für Sie und die anderen Spieler während des Spiels sichtbar ist). Ihre gespeicherten Spiele stehen Ihnen bei Zufallskarten-Spielen von EMPIRE EARTH sowohl bei Multiplayer- als auch bei Einzelspieler-Partien zur Verfügung, falls die Option “Selbst erstellte Zivilisationen benutzen” aktiviert ist. (Sollte diese Option nicht aktiviert sein, müssen Sie eine der vorbereiteten Zivilisationen benutzen.)

HINWEIS: Sie können Ihre Zivilisation nur dann speichern, wenn Sie den Zivilisations-Baukasten über das Fenster “Spiel-Werkzeuge” oder den Szenario-Editor aufgerufen haben. Während eines Spiels können Sie keine Zivilisationen speichern.


INFO: Weitere Informationen zur Wahl einer Zivilisation finden Sie in Kapitel III.



Nano-Zeitalter (2100 – 2200 n. Chr.)

Der sich weiterentwickelnde technologische Prozess der Verkleinerung erlebte im Nano-Zeitalter seinen Höhepunkt. Ihren ersten Durchbruch hatte die Nano-Technologie im frühen einundzwanzigsten Jahrhundert bei medizinischen Anwendungen. Neue Verbesserung von Darstellungs- und Manipulationstechniken ermöglichten dann die Herstellung von “Nano-Maschinen” mit einer Größe von Milliardsteln eines Meters. Diese erstaunlichen Maschinen konnten zusammenarbeiten und theoretisch absolut alles Atom für Atom bauen, einschließlich Kopien ihrer selbst.

Eine wesentliche Hürde, die überwunden werden musste, bestand darin, die Billionen von Nano-Maschinen, die erforderlich waren, um ein großes Objekt in einem vernünftigen Zeitraum herzustellen, auch zu programmieren. Als Lösung erwies sich die Entwicklung eines einfachen Kodiersystems – der DNA nicht unähnlich –, das Anweisungen enthielt, wie jede Art von Komponente herzustellen war. Aus diesen Komponenten wurden dann größere Gebilde zusammengesetzt. Quantencomputer – die kleinsten und leistungsstärksten Computer, die jemals entwickelt worden waren – verarbeiteten die erforderlichen astronomischen Datenmengen.

Bald wurden Nano-Maschinen zur Herstellung einer breiten Palette von Dingen verwendet. Biologische und mechanische Komponenten wurden miteinander verschmolzen und so Cyborgs und andere Hybriden geschaffen. Die bereits höchst erfolgreichen Designs von Cyborgs wurden intern weiter verfeinert, sodass sie noch effektiver wurden. Und Forscher entwickelten künstliche Viren, deren Einsatzmöglichkeiten von medizinischer Behandlung bis hin zu Gedankenkontrolle reichte. Die einzige Einschränkung war, dass Objekte zuerst auf atomarer Ebene beschrieben werden mussten, was sich häufig als zeitraubender Vorgang erwies.

Als zweite bedeutende Entwicklung dieses Zeitraums lernte man “Antimaterie” zu synthetisieren, eine exotische Substanz mit außergewöhnlichen physikalischen Eigenschaften. Die Antimaterie, erstmals im 20. Jahrhundert als Hypothese aufgestellt, rückte durch die “Gesamtheitstheorie” im 21. Jahrhundert in den Mittelpunkt. Die Anwendung dieser Theorie ermöglichte den Menschen etwas, das bis dahin als unmöglich angesehen wurde: die Zeitreise. Nano-Technologie lieferte die Mittel, ein Phänomen zu vergrößern, mit dem ein Wurmloch geöffnet werden konnte, der so genannte “Kasimir-Effekt” – ein Tunnel durch das Gefüge von Raum und Zeit. Sobald man genügend Antimaterie synthetisiert hatte, um das Wurmloch zu vergrößern und zu stabilisieren, konnten Objekte es passieren. Und nachdem man noch andere technologische Barrieren überwunden hatte – etwa die Minimierung der ungeheuren Kräfte, die dabei ins Spiel kamen, und die Kontrolle darüber, wo das “andere Ende” des Wurmlochs hinführte – wurden Zeitreise und Teleportation Wirklichkeit. Die Technologie wurde sogar in einen Cyborg mit dem Codenamen “Hades” installiert.

Im Nano-Zeitalter erlangte die Menschheit allmählich die Herrschaft über Masse und Energie, Zeit und Raum. Auf politischer Ebene scharte eine globale Bewegung, die nach einer freien, geeinten Erde rief, zahlreiche Anhänger um sich. Aber trotz dieser Errungenschaften und den buchstäblich grenzenlosen Möglichkeiten verlief das Leben auf der Erde eigentlich noch immer auf fast dieselbe Weise wie in den vergangenen 500.000 Jahren.

Kapitel XV

Szenarien-/Kampagnen-Editoren

Die Szenarien- und Kampagnen-Editoren von EMPIRE EARTH sind vielseitige und robuste Werkzeuge für die Erstellung eigener Karten, Szenarien und Kampagnen. Beide bieten Ihnen die größtmögliche Kontrolle während der Erstellung, ohne dass die einfache Bedienbarkeit darunter leidet. Mit dem Szenarien-Editor können Sie Karten für EMPIRE EARTH erstellen und bestimmte Ziele vorgeben, die Spieler erreichen müssen, um zu gewinnen. Mit dem Kampagnen-Editor können Sie einzelne Szenarien zu einer integrierten Kampagne zusammenschließen. In diesem Kapitel finden Sie einen Überblick über diese Editoren; ein komplettes Handbuch finden Sie auf der EMPIRE EARTH-CD-ROM.

Szenarien-Editor

Der Szenarien-Editor von EMPIRE EARTH wurde von Grund auf neu entwickelt, um der beste Echtzeit-Simulations-Szenarien-Editor aller Zeiten zu werden. Er bietet sämtliche Werkzeuge, die Sie benötigen, um originale Spiel-Szenarien zu erstellen, die so einfach oder schwer sein können, wie es Ihnen gefällt. Sie können Ihre eigenen EMPIRE EARTH-Karten erstellen und sogar Ereignis-Auslöser, wie Sieg- und Ausgangsbedingungen für Spiel und Spieler, vorgeben. Außerdem können Sie Anweisungen und andere Nachrichten mitliefern. Sie können sogar eigene Filmsequenzen oder Videos erstellen und darin Regie führen.

Obwohl die Ihnen im Szenario-Editor zur Verfügung stehenden Optionen sehr umfangreich sind, ist das Erlernen der Grundlagen ziemlich einfach. Die folgenden Abschnitte dieses Kapitels bieten einen Überblick über alle Dinge, die Sie mit dem Szenarien-Editor machen können. (Ein komplettes Handbuch für den Szenarien-Editor finden Sie auf der EMPIRE EARTH-CD-ROM.) Mit etwas Übung können Sie schon bald jede Spielsituation erstellen, die Ihrer Phantasie entspringt.



Szenarien-Editor: “Einheiten-Platzierung”-Bildschirm

Der Szenarien-Editor ist in sieben Hauptteile oder “Bildschirme” unterteilt. Über die Symbol-Buttons des Editors unten links gelangen Sie zu den einzelnen Bildschirmen (der achte Button startet den Zivilisations-Baukasten, der in Kapitel XIV beschrieben wird). Die Buttons gleich links neben der Mini-Karte bieten die Möglichkeit zu speichern, zu laden und zu testen. Die Mini-Karte des Szenarien-Editors funktioniert genau wie bei einem normalen Spiel.

HINWEIS: Spieler 1 muss immer ein menschlicher Spieler sein, der jedoch nicht der einzige menschliche Spieler des Szenarios sein muss. Wenn Sie Computerspieler in Ihrem Szenario haben möchten, müssen Sie während der Erstellung des Szenarios definieren, an welcher Stelle die Computerspieler beginnen sollen. Die erste Land-Einheit (d.h. kein Gebäude), die Sie für jeden Computerspieler auf der Karte platzieren, bezeichnet die “Heimat-Basis” des jeweiligen Computerspielers. Verwenden Sie keine Schiffe, da die Heimat-Basis in diesem Fall auf dem Wasser errichtet würde. Sie können, wenn Sie möchten, einen Auslöser festlegen, der diese erste Einheit sofort tötet, sobald das Szenario beginnt. Der Computerspieler wird seine Heimat-Basis verteidigen und einen Großteil seiner Anfangsaktivitäten an dieser Stelle ausführen (vorausgesetzt es handelt sich um einen aktiven Spieler).

So starten Sie den Szenarien-Editor

Um den Szenarien-Editor zu starten, klicken Sie im Hauptmenü von EMPIRE EARTH auf den Button “Spiel-Werkzeuge”. Klicken Sie anschließend auf den Button “Szenarien-Editor”, um den Szenarien-Editor zu starten. Es wird automatisch eine leere Karte geladen.

So bewegen Sie die Kamera

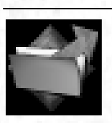
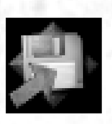
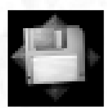
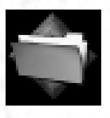
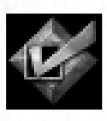
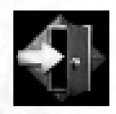
Im Szenarien-Editor können Sie die 3D-Kamera von EMPIRE EARTH völlig frei steuern, um sich jeden Bereich der Karte aus jedem beliebigen Blickwinkel heraus auszusehen. Um die Kamera zu drehen und zu neigen, halten Sie einfach die Tilde-Taste (~) gedrückt, während Sie die Maus bewegen (Sie müssen die Umschalttaste nicht gedrückt halten). Durch Bewegen der Maus nach links und rechts drehen Sie die Kamera, während Sie durch Bewegungen mit der Maus nach oben und unten die Neigung der Kamera auf- und abwärts stellen. Mit dem Mausrad zoomen Sie die Kamera-Ansicht. Sie werden wahrscheinlich ein bisschen üben müssen, um sich an die Bewegung der Kamera in drei Dimensionen zu gewöhnen, aber Sie werden bald lernen, wie Sie sie auf jede gewünschte Stelle ausrichten. Um die Kamera zur normalen Spiel-Ansicht zurückzustellen, können Sie jederzeit die POS1-Taste auf Ihrer Tastatur drücken.

So erstellen Sie Filme

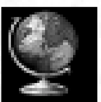
Sie können mit Hilfe des Szenarien-Editors eigene Filmsequenzen oder Videos erstellen, indem Sie Auslöser (“Trigger”) benutzen. Im Allgemeinen dienen Auslöser zur Steuerung der Aktionen und Ereignisse in einem Szenario. Um einen Film zu “drehen”, erstellen Sie spezielle Auslöser zur Steuerung der Kamera. Die Kamera kann so dazu gebracht werden, sich von einer Stelle zu einer anderen zu bewegen, heran- und wegzuzoomen, sich bewegende Einheiten zu verfolgen und vieles mehr. Informationen zu Filmsequenzen und zur Steuerung der Kamera finden Sie im kompletten Handbuch der Editoren auf der EMPIRE EARTH-CD-ROM.

Laden, Speichern und Testen von Szenarien

Über die Buttons gleich links neben der Mini-Karte greifen Sie auf die diversen Speicher- und Lade-Optionen des Szenarien-Editors zu. Die Buttons haben von links nach rechts folgende Funktionen:

BUTTON	FUNKTION	BESCHREIBUNG
	Schnell-Laden	Lädt das letzte mit der Funktion “Schnell-Speichern” gespeicherte Szenario (falls vorhanden) in den Szenarien-Editor. Schnelltaste: - (Schrägstrich).
	Schnell-Speichern	Speichert das gerade bearbeitete Szenario im Stammverzeichnis von EMPIRE EARTH (beziehungsweise dort, wo sich die “EXE”-Datei befindet) unter dem Dateinamen “EEQuickSave.scn” ab. Beachten Sie bitte, dass beim Benutzen der Schnell-Speicher-Funktion die jeweils vorher gespeicherte Schnell-Speicher-Datei überschrieben wird, sodass immer nur eine Schnell-Speicher-Datei vorhanden ist. Schnelltaste: Ö
	Speichern	Speichert das momentan bearbeitete Szenario mit Hilfe des “Speichern”-Bildschirms ab. Über den “Speichern”-Bildschirm können Sie diesem Szenario einen Namen geben oder ein vorher gespeichertes Szenario überschreiben. Es empfiehlt sich immer, Ihre Arbeit regelmäßig zu speichern.
	Laden	Öffnet ein Fenster, in dem Sie ein vorher gespeichertes Szenario anwählen und in den Szenarien-Editor laden können.
	Testen	Startet EMPIRE EARTH und lädt das Szenario, an dem Sie zurzeit arbeiten. Wie die Bezeichnung des Buttons schon vermuten lässt, können Sie Ihr Szenario testen und so dafür sorgen, dass es auch in der von Ihnen beabsichtigten Art und Weise funktioniert. Während des Testens kehren Sie durch Drücken der F1-Taste in den Szenarien-Editor zurück. Sie können auch im “Spiel-Optionen”-Menü auf den “Zurück zum Editor”-Button klicken.
	Verlassen	Hiermit gelangen Sie zum “Spiel-Werkzeuge”-Menü von EMPIRE EARTH zurück.

“Karten-Erstellung”-Bildschirm

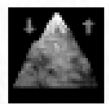


Um ein Szenario zu erstellen, benötigen Sie eine Karte, auf der Sie Ihr Spiel aufbauen können. Die Standard-Karte ist eine mit Gras bedeckte, leere Karte. Wenn Sie es wünschen, können Sie auch eine andere Standard-Karte erstellen. Sie können eine von drei verschiedenen Basis-Karten wählen: “Leer”, “Zufall” und “Startwert”. Die Benutzung von Erhöhungs-Dateien ist eine Option für Fortgeschrittene, die im Handbuch auf der CD-ROM näher erläutert wird.

So erstellen Sie eine neue Basis-Karte:

1. Wählen Sie einen Basis-Karten-Typ aus: “Leer”, “Zufall” oder “Startwert”.
2. Legen Sie die Größe der Karte fest. Beim Karten-Typ “Leer” legen Sie die Höhe und Breite der Karte anhand von Feldern fest – zum Beispiel 50x50 oder 40x20. Höhe und Breite Ihrer Karte müssen nicht identisch sein.
3. Wählen Sie bei Karten vom Typ “Leer” ein Standard-Terrain aus. Bei “Zufall”- und “Startwert”-Karten wählen Sie einen Karten-Typ aus.
4. Wenn Sie eine “Startwert”-Karte haben, müssen Sie eine Zahl für den Startwert eingeben. Jede Zufallskarte von EMPIRE EARTH verfügt bereits über einen zufälligen Startwert, damit sie erneut erstellt werden kann.
5. Klicken Sie auf “Karte erstellen”, um die neue Karte zu generieren.

“Karten-Erhebungen”-Bildschirm



Um die Topographie Ihrer Karte abwechslungsreicher zu gestalten, können Sie Hügel und Täler erschaffen. Für die Landerhebungen gibt es diverse Niveau-Stufen. Das Standard-Niveau beträgt null (0), was etwas höher als der Meeresspiegel ist. Land, für das ein Wert unter null eingegeben wird, befindet sich unter Wasser. Eine Erhöhung von –1 wird als “Untiefe” betrachtet, die von Land-Einheiten passiert werden kann.

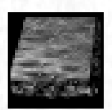
Land-Erhebung

So senken oder heben Sie das Land an:

1. Stellen Sie sicher, dass der “Erhebung”-Button angewählt ist.
2. Wählen Sie die Pinselstärke an.
3. Ziehen Sie den Schieberegler für die Terrain-Erhebung auf den gewünschten Erhebungs-Grad. Negative Erhebungs-Werte liegen unter Wasser.
4. Wählen Sie aus, ob Sie “Hügel zeichnen”, “Klippen zeichnen” oder “Klippen-Wege zeichnen” möchten:
   - Hügel zeichnen – Zeichnet sanfte Hänge, die Einheiten erklimmen können.
   - Klippen zeichnen – Zeichnet steile Hänge, die Einheiten nicht erklimmen können.
   - Klippen-Wege zeichnen – Zeichnet einen sanften Hang an eine Klippe. Land-Einheiten können diesen Weg benutzen, um hinaufzugelangen.
5. Klicken Sie mit der linken Maustaste (und ziehen Sie mit der Maus, falls gewünscht), um das Land unter dem Pinsel zu erhöhen oder abzusenken. Alle Felder unter dem Pinsel werden um den mit dem Schieberegler für die Terrain-Erhebung festgelegten Wert erhöht (oder abgesenkt).

> TIPP: Wenn Sie während des Linksklickens die Leertaste gedrückt halten, wird die Einstellung des Erhebungs-Schiebereglers ignoriert. Stattdessen wird die Erhebung des mittleren Feldes unter dem Pinsel als aktuelle Erhebung betrachtet, und Sie zeichnen mit diesem Wert, indem Sie die Maus verschieben.

“Terrain”-Bildschirm



Bei EMPIRE EARTH stehen Ihnen diverse Terrain-Arten zur Verfügung, wodurch Sie Ihrer Karte praktisch jedes gewünschte Erscheinungsbild verleihen können. So zeichnen Sie Terrain:

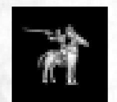
1. Klicken Sie auf den Terrain-Button.
2. Wählen Sie die gewünschte Pinselstärke an.
3. Wählen Sie in der Liste den gewünschten Terrain-Typ an.
4. Wählen Sie die gewünschte Terrain-Farbe an. Wenn Sie keine Farbe anwählen, wird die Standard-Farbe dieses Terrain-Typs benutzt. Direkt links neben der Mini-Karte wird eine Vorschau des gewählten Terrain-Typs und dessen Farbe angezeigt.
5. Linksklicken Sie, und ziehen Sie mit der Maus, um Terrain des gewünschten Typs und der gewünschten Farbe zu zeichnen.

Denken Sie daran, dass nur die Eckpunkte der Terrain-Felder gezeichnet werden (d.h. die Stoßkanten der einzelnen Felder), und nicht die Felder selbst. Dadurch wird sichergestellt, dass sich verschiedene Terrain-Arten nahtlos aneinander fügen. Einige Terrain-Arten “zeichnen” jedoch in Wirklichkeit Einheiten (z.B. die verschiedenen Umgebungs- und Wald-Typen) auf der Karte. Diese Einheiten werden auf den Feldern und nicht auf den Eckpunkten platziert.

Bulldozer

Mit dem Bulldozer-Steuerelement des Terrain-Bildschirms löschen Sie Objekte auf der Karte (zum Beispiel Spieler, Einheiten, Bäume usw.). Wählen Sie den Bulldozer und die gewünschte Pinselstärke aus, und linksklicken Sie anschließend auf die Karte, um alle Objekte unter dem Pinsel zu entfernen. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie den Mauszeiger über die Karte, um gleich mehrere Objekte “wegzuradieren”. Das Terrain unter den Objekten wird dadurch nicht verändert.

“Einheiten-Platzierung”-Bildschirm

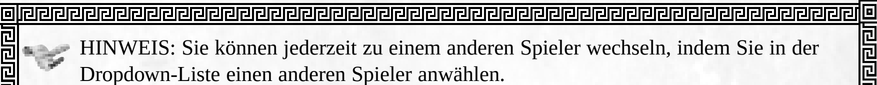


Mit Hilfe des Bildschirms “Einheiten-Platzierung” können Sie alle Arten von Objekten auf der Karte platzieren – darunter Einheiten, Gebäude, Helden und Welt-Einheiten (zum Beispiel Umgebung-Objekte) –, damit diese den Spielern zu Beginn eines Szenarios zur Verfügung stehen. Sie können Einheiten auch innerhalb von Transportern, Flughäfen und Festungen platzieren. Genau wie im Spiel können manche Einheiten nicht an bestimmten Stellen platziert werden – Schiffe können zum Beispiel nur im Wasser und nicht an Land platziert werden.

HINWEIS: Wenn Sie Computerspieler in Ihrem Szenario haben möchten, müssen Sie definieren, an welcher Stelle die Computerspieler beginnen sollen. Die erste Land-Einheit, die Sie für einen Computerspieler auf der Karte platzieren, und die kein Gebäude, sondern eine bewegliche Einheit ist, definiert die "Heimat-Basis" des Computerspielers. Verwenden Sie keine Schiffe, da die Heimat-Basis in diesem Fall auf dem Wasser errichtet würde. Sie können, wenn Sie möchten, einen Auslöser festlegen, der diese erste Einheit sofort tötet, sobald das Szenario beginnt. Der Computerspieler wird seine Heimat-Basis verteidigen und einen Großteil seiner Anfangsaktivitäten an dieser Stelle ausführen (vorausgesetzt es handelt sich um einen aktiven Spieler).

So platzieren Sie Objekte auf der Karte:

1. Wählen Sie "Welt-Spieler" an, um Objekte zu platzieren, die zur Welt (und nicht zu einem Spieler) gehören, zum Beispiel Bäume oder andere Rohstoffe. Oder Sie wählen die Option "Spieler" an und suchen den Spieler aus, für den Sie Objekte platzieren wollen.
2. Mit den Buttons oben links auf dem Bildschirm wählen Sie die Kategorie der zu platzierenden Objekte an. Das alles steht zur Wahl: Land-Einheiten, Luft-Einheiten (Flugzeuge), Wasser-Einheiten (Schiffe), Bauwerke (Gebäude), Helden und Umgebungs-Objekte (einschließlich Rohstoffe). In der Liste auf der linken Seite des Bildschirms erscheinen die Objekte, die zu der gewählten Kategorie gehören. Beachten Sie, dass alle Rohstoffe (mit Ausnahme von Tieren) zur Kategorie "Welt-Spieler" gehören müssen.
3. Wählen Sie einen bestimmten Objekt-Typ, indem Sie ihn in der Liste anwählen (klicken Sie zum Beispiel auf "Ritter"). Mit den "Sortieren"-Buttons bestimmen Sie die Sortierreihenfolge der Objekt-Liste: Alphabetisch ("Alphab."), nach "Epoche" oder nach "Familie/Gattung".
4. Platzieren Sie das gewählte Objekt, indem Sie auf die Karte linksklicken – Sie können beliebig viele Exemplare eines Objekt-Typs platzieren. Rot bedeutet, dass Sie das Objekt nicht an der gewünschten Stelle platzieren können – probieren Sie es woanders. Unterbrechen Sie die Platzierung des Objekts, indem Sie rechtsklicken. (Danach können Sie bereits platzierte Objekte durch Rechtsklick darauf von der Karte entfernen.) Beachten Sie bitte, dass unbewegliche Einheiten (zum Beispiel Rohstoffe oder Gebäude), auf die Felder der Karte "springen", während bewegliche Einheiten (zum Beispiel Bürger, Schiffe und Tiere) an jeder beliebigen Stelle platziert werden können.



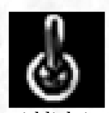
HINWEIS: Sie können jederzeit zu einem anderen Spieler wechseln, indem Sie in der Dropdown-Liste einen anderen Spieler anwählen.

Weitere Einheiten-Steuerelemente

- **Wählen** – Sie können bereits auf der Karte platzierte Einheiten durch die normalen Auswahlmethoden anwählen (zum Beispiel durch Anklicken oder durch Aufziehen eines Rahmens).
- **Löschen** – Rechtsklicken Sie auf eine platzierte Einheit, um sie zu entfernen. Sie können die angewählte Einheit auch durch Drücken der ENTF-Taste auf Ihrer Tastatur entfernen. Um mehrere Einheiten gleichzeitig zu entfernen, wählen Sie die Einheiten an und drücken gleichzeitig die Umschalttaste und die ENTF-Taste oder benutzen im Terrain-Bildschirm das Bulldozer-Werkzeug.
- **Einheiten bewegen** – Doppelklicken Sie auf ein platziertes Objekt, um es "aufzunehmen". Sie können es anschließend an eine andere Stelle auf der Karte verschieben. (Klicken Sie erneut, um es dort zu platzieren.) Sie können immer nur eine Einheit auf einmal bewegen.

- **Drehen** – Linksklicken Sie auf den “Drehen”-Button (den Pfeil), um eine angewählte Einheit im Uhrzeigersinn zu drehen. Rechtsklicken Sie darauf, um sie gegen den Uhrzeigersinn zu drehen. Der Pfeil zeigt in die Richtung, in die die Einheit sieht. Sie können den “Drehen”-Button auch für Objekte benutzen, die Sie gerade auf der Karte platzieren. Um die Ausrichtung einer Einheit genauer zu steuern, wählen Sie eine oder mehrere Einheiten auf der Karte an, rechtsklicken und ziehen anschließend die Maus, um die Ausrichtung zu ändern. Dies geschieht auf dieselbe Weise wie auch im Spiel (mit dem Unterschied, dass sich die Einheiten hier nicht bewegen, sondern sich auf der Stelle drehen).

“Auslöser”-Bildschirm



Im “Auslöser”-Bildschirm können Sie “Auslöser” (Trigger) erstellen, die während Ihres Szenarios Aktionen und Ereignisse steuern. Die Erstellung von Auslösern mag auf den ersten Blick schwierig erscheinen, ist es aber nicht. Sobald Sie den Bogen erst einmal heraus haben, werden Sie feststellen, wie einfach und leistungsfähig der Szenarien-Editor wirklich ist. Eine umfangreiche Erläuterung der Auslöser und der Komponenten, aus denen sie bestehen, finden Sie im Handbuch auf der EMPIRE EARTH-CD-ROM. Sie werden nachfolgend in Kurzform beschrieben.

- **Auslöser** –Ein Auslöser ist eine Gruppe aus Bedingungen und daraus resultierenden Effekten. Jeder Auslöser wird regelmäßig von der Spiel-Engine ausgewertet. Wenn die Auswertung ergibt, dass die Bedingungen des Auslösers erfüllt sind, werden die im Spiel auftretenden Effekte des Auslösers eingeleitet.
- **Bedingung** – Eine Bedingung ist ein Ausdruck, der einen Status des Spiels auswertet und dessen Wert WAHR oder FALSCH lauten kann. Beispiel für eine Bedingung: “Spieler 2 hat eine Bevölkerungszahl, die entweder größer oder gleich 100 ist.” Wenn die Bevölkerungszahl von Spieler 2 während des Szenarios den Wert 100 oder mehr erreicht, wird diese Bedingung als WAHR gewertet. Wenn die Bevölkerungszahl von Spieler 2 weniger als 100 beträgt, lautet das Ergebnis dieser Bedingung FALSCH.
- **Effekt** – Ein Effekt besteht aus Handlungen, Ereignissen oder Veränderungen im Spiel, die ausgelöst werden können. Beispiel: Ein Effekt kann für Spieler 1 neue Einheiten erstellen oder allen Computerspielern 200 Einheiten Stein abziehen.
- **Objekt** –Ein Objekt ist eine Einheit oder eine Liste von Einheiten (oder Gebäuden), die mit einem Status, zum Beispiel “hat 50 Trefferpunkte” oder “liegt in der Nähe des Stadtzentrums von Spieler 2” kombiniert werden kann. Dabei kann es sich um bestimmte angewählte Einheiten auf der Karte oder allgemeingültige Beschreibungen von Objekten, zum Beispiel “sämtliche Kavallerie-Bogenschützen von Spieler 1” handeln.
- **Bereich** – Ein Bereich ist ein angewählter, rechteckiger Bereich auf der Karte, ein bestimmter Kontinent, ein Meer oder eine Stelle, die sich überhaupt nicht auf der Karte befindet. Sie können auch eine “Stadt” anwählen.

Jede Komponente ist durch Anklicken des Buttons mit dem entsprechenden Namen zugänglich. Klicken Sie beispielsweise auf den “Objekt”-Button, wenn Sie ein Objekt definieren möchten. Sie können von jedem Komponenten-Typ neue Objekte erstellen, bereits vorhandene kopieren oder diese löschen. Sie können die Liste der Komponenten auch neu sortieren und jeder Komponente einen eigenen Namen zuweisen.

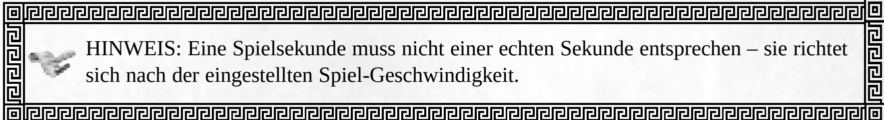
- **Neu** – Klicken Sie auf den “Neu”-Button, um eine neue Komponente zu erstellen (zum Beispiel einen neuen Auslöser oder ein neues Objekt).
- **Duplizieren** – Wählen Sie in der Liste eine Komponente an und klicken Sie anschließend auf den “Duplizieren”-Button, um eine genaue Kopie davon zu erstellen. Der Name der Komponente erhält den Zusatz “_Copy”.
- **Entfernen** – Wenn Sie eine Komponente anwählen und auf den “Entfernen”-Button klicken, wird diese Komponente unwiderruflich aus der Liste gelöscht.
- **Neu sortieren** – Mit den Auf- und Abwärtspfeilen links neben der Komponentenliste verschieben Sie eine Komponente innerhalb der Liste nach oben oder unten. Wählen Sie eine Komponente in der Liste an, und benutzen Sie die Pfeile, um sie nach oben oder unten zu bewegen. Sie können die Liste durch Anklicken des “AZ”-Buttons alphabetisch sortieren (mit Ausnahme der Auslöser-Liste, da hier die Reihenfolge der Auslöser wichtig ist).
- **Benennen** – Sie können die angewählte Komponente bezeichnen, indem Sie einen Namen in das Textfeld eingeben. Die als “Automatik-Namen” (autonames) bezeichneten Standard-Namen stehen in spitzen Klammern (“< >”).
- **BI verbergen** – Das Markierungsfeld rechts neben dem “Verlassen”-Button (unten rechts) blendet den oberen Teil des Benutzer-Interface‘ im Auslöser-Bildschirm ein oder aus. Dies ist hilfreich, wenn Sie mehr von der Karte auf Ihrem Bildschirm sehen möchten.

Grundlagen zum Thema “Auslöser”

In diesem Kapitel finden Sie ein paar grundsätzliche Informationen über Auslöser. Mehr zu diesem Thema sowie Beispiele für Auslöser finden Sie im Handbuch des Editors auf der EMPIRE EARTH-CD-ROM.

Auslöser bestehen aus Bedingungen und Effekten, die wiederum aus Objekten und Bereichen bestehen. Um einen Auslöser zu erstellen, müssen Sie daher zunächst Objekte und (optional) Bereiche erstellen, bevor Sie Bedingungen und Effekte festlegen. In jedem Szenario gibt es normalerweise mindestens einen Auslöser: den Auslöser, der die Bedingungen für den Sieg festlegt. Ein Auslöser für den Sieg ist nicht nötig, wenn Sie die Option “Sieg zugelassen” aktivieren (die im Bildschirm mit den “Spieler-Setup”-Optionen festgelegt wird). Wenn die Option “Sieg zugelassen” aktiviert ist, müssen Sie für Ihr Szenario keine Auslöser erstellen, wenn Sie dies nicht möchten. Jeder Auslöser, den Sie erstellen, muss jedoch immer aus mindestens einer Bedingung und einem Effekt bestehen.

Es empfiehlt sich, dass Sie Ihre Auslöser benennen, um sie leichter identifizieren zu können (die standardmäßigen Automatik-Namen lauten “Trigger0”, “Trigger1” usw.). Sobald ein Auslöser definiert ist, wird er während des Szenarios regelmäßig ausgewertet. Wenn die Bedingungen eines Auslösers als WAHR ausgewertet werden, wird der Auslöser “ausgelöst”, und seine Effekte werden nacheinander ausgeführt. Auslöser werden pro Spielsekunde einmal ausgewertet.



HINWEIS: Eine Spielsekunde muss nicht einer echten Sekunde entsprechen – sie richtet sich nach der eingestellten Spiel-Geschwindigkeit.

Auslöser-Reihenfolge

Die Reihenfolge der Auslöser ist wichtig. Sie können die Reihenfolge festlegen, in der Ihre Auslöser ausgewertet werden, indem Sie einen Auslöser in der Liste anwählen und anschließend die Auf- und Abwärtspfeile neben der Auslöser-Liste benutzen. Die Reihenfolge der Auslöser ist von Bedeutung, weil manchmal bestimmte Auslöser zuerst aktiviert werden müssen, bevor andere in der beabsichtigten Weise funktionieren. Wenn zum Beispiel “Trigger1” 4 Bürger erzeugt und “Trigger2” die 4 Bürger anweist, Holz zu sammeln, dann sollte “Trigger1” vor (also über) “Trigger2” in der Auslöser-Liste stehen, sonst gäbe es keine Bürger, mit denen “Trigger2” arbeiten kann.

Auslöser-Statement

Das Auslöser-Statement definiert den Auslöser in Form einer “WENN ..., DANN”-Aussage (zum Beispiel “WENN Bedingung0, DANN Effekt0”). Sie wählen die Bedingungen und Effekte eines Auslösers mit Hilfe einer Dropdown-Liste aus – für jede Bedingung und jeden Effekt eines Auslösers gibt es eine separate Liste. Jede Dropdown-Liste enthält alle Bedingungen oder alle Effekte, die Sie für dieses Szenario erstellt haben. (Sie müssen daher immer zuerst Bedingungen und Effekte erstellen.) Bevor Sie mit Hilfe der Dropdown-Liste Bedingungen oder Effekte anwählen, werden Standard-Werte als Platzhalter benutzt. “Immer wahr” ist die Standard-Bedingung und “Nichts tun” ist der Standard-Effekt.

Operanden

Bedingungen können über die Operanden “NICHT”, “UND” oder “ODER” miteinander kombiniert werden. Effekte können durch “UND” oder “ODER” miteinander kombiniert werden. Der “ENDE”-Operand bezeichnet die letzte Bedingung oder den letzten Effekt eines Auslösers. Die Operanden “UND” und “ODER” zwischen den einzelnen Bedingungen und Effekten können in Dropdown-Listen angewählt werden. Der “NICHT”-Operand wird über ein Markierungsfeld direkt vor der Bedingung aktiviert, die er modifizieren soll. Für Effekte kann eine Zeitverzögerung (in Spielsekunden) angegeben werden.

Für Operanden gelten folgende Regeln:

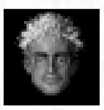
- **Nicht** – Vor jeder Bedingung kann ein “NICHT”-Operand stehen. Der “NICHT”-Operand betrifft nur die unmittelbar darauf folgende Bedingung und keine der anderen Bedingungen des Auslösers. Wie bereits vermutet, erteilt “NICHT” dem Auslöser die Anweisung, die Bedingung als WAHR zu werten, wenn die Bedingung “NICHT” erfüllt ist.
- **Verzögerung** – Durch die Eingabe einer Verzögerung wartet das Spiel die angegebene Anzahl von Spielsekunden, bis der unmittelbar darauf folgende Effekt eintritt. Der Zähler für die Zeitverzögerung beginnt zu laufen, wenn die Bedingungen als WAHR gewertet werden und der Auslöser aktiviert wird – dies wird als Zeitpunkt Null (0) betrachtet. Wenn in einem Auslöser mehrere Effekte mit verschiedenen Zeitverzögerungen festgelegt sind, beziehen sich diese Zeitverzögerungen immer auf den Zeitpunkt Null und nicht relativ aufeinander. Beachten Sie bitte auch, dass es unabhängig von der Verzögerungszeit nicht möglich ist, einen Effekt zu unterbrechen, sobald er erst einmal gestartet wurde.
- **Und** – Auf jede Bedingung kann unmittelbar ein “UND”-Operand folgen. Wenn die Bedingung vor dem “UND”-Operanden als FALSCH gewertet wird, werden die hinter dem “UND”-Operanden stehende(n) Bedingung(en) gar nicht erst ausgewertet. Effekte können auch durch “UND” aneinander gereiht werden.
- **Oder** – Hinter jeder Bedingung kann unmittelbar ein “ODER”-Operand stehen. Der “ODER”-Operand verbindet sämtliche davor stehenden Bedingungen logisch mit den darauf folgenden (bis ein weiterer “ODER”-Operand auftaucht). Wenn die Bedingung vor dem “ODER”-Operanden als “WAHR” gewertet wird, werden die hinter dem “ODER”-Operanden stehende(n) Bedingung(en) gar nicht erst ausgewertet. Bei Effekten kann der “ODER”-Operand benutzt werden, um die Effekte eines Auslösers zufällig anzuwählen (zum Beispiel “Starte Effekt1 ODER Effekt2 ODER Effekt3”).
- **Ende** – Der “ENDE”-Operand wird benutzt, um das Ende einer Liste von Bedingungen und das Ende einer Liste von Effekten in einem Auslöser-Statement anzuzeigen. Er erscheint nur hinter der letzten Bedingung und dem letzten Effekt des Auslösers.

Wenn Sie entweder “UND” oder “ODER” anwählen, wird dem Auslöser-Statement automatisch eine neue Bedingung oder ein neuer Effekt hinzugefügt (die erste Bedingung eines Auslösers lautet “Condition0”, die nächste “Condition1” usw.). Mit den links und rechts neben dem Auslöser-Statement erscheinenden Pfeilen können Sie durch die Bedingungen und Effekte scrollen. Sie können so viele Bedingungen und Effekte in einem Auslöser haben, wie Sie möchten. Denken Sie jedoch daran, dass die Spiel-Engine für die Auswertung eines Auslösers umso mehr Zeit benötigt, je umfangreicher dieser ist. Das Spiel könnte daher ins Stocken geraten.

So entfernen Sie Bedingungen und Effekte

Sie können Bedingungen und Effekte aus einem Auslöser-Statement entfernen, indem Sie den “Entfernen”-Button anklicken, der zu der Bedingung oder dem Effekt gehört, den Sie löschen möchten. Durch Anklicken des Buttons “Entf. Condition1” wird “Condition1” aus der Auslöser-Aussage entfernt. “Condition2” (falls vorhanden) “rutscht” dann eine Stelle nach unten und wird zu “Condition1”. “Condition3” wird entsprechend zu “Condition2” usw. Die “Entfernen”-Buttons erscheinen nur, wenn es mehr als eine Bedingung oder einen Effekt im Auslöser-Statement gibt, da jeder Auslöser mindestens eine Bedingung und einen Effekt enthalten muss.

“Spieler-Setup”-Bildschirm



Unterhalb des “Auslöser”-Buttons finden Sie den “Spieler”-Button. Im “Spieler-Setup”-Bildschirm können Sie die Startbedingungen der einzelnen Spieler des Szenarios festlegen. Dazu gehören die Anzahl der Spieler des Szenarios, die anfänglich vorhandenen Rohstoffe, verfügbaren Technologien, Allianzen und weitere Einstellungen.

Folgende Steuerelemente sind auf den Seiten “Spieler-Seite 1”, “Spieler-Seite 2” und “KI-Einstellungen” verfügbar:

- **Max. Spielerzahl** – Mit Hilfe der “Max. Spielerzahl”-Dropdown-Liste stellen Sie die maximale Spielerzahl für das Szenario ein.
- **Alle Spieler** – Sie können alle Spieler schnell auf dieselben Einstellungen setzen, indem Sie die gewünschten Werte in der Zeile “Alle Spieler” anwählen und anschließend auf den “Für alle Spieler”-Button klicken. Beachten Sie, dass beim Anklicken des “Für alle Spieler”-Buttons die Werte aus der Zeile “Alle Spieler” in die Zeilen der einzelnen Spieler kopiert werden.
- **Spieler-Farbe** – Stellt die Spieler-Farbe der einzelnen Spieler ein. Klicken (oder rechtsklicken) Sie auf den “Farbe”-Button, um die Farbe eines Spielers zu ändern.

Spieler-Seite 1

Mit den Steuerelementen auf “Spieler-Seite 1” können Sie für jeden Spieler Rohstoffmengen (Ressourcen) und Epochen vorgeben.

- **Ressourcen** – Stellt die beim Start vorhandenen Ressourcen für jeden einzelnen (oder für alle) Spieler ein. Geben Sie in der Zeile des gewünschten Spielers in dem entsprechenden Textfeld die Menge ein.
- **Epochen** – Geben Sie mit Hilfe der entsprechenden Dropdown-Liste die “Start-Epoche” und die “End-Epoche” der einzelnen Spieler vor. (Sie können dies auch mit dem “Für alle Spieler”-Button festlegen.)

Spieler-Seite 2

Mit den Steuerelementen auf der Seite “Spieler-Seite 2” können Sie weitere Optionen einstellen. Beachten Sie, dass Sie mit der Zeile “Alle Spieler” und dem “Für alle Spieler”-Button genau wie auf Seite 1 die Bedingungen gleich mehrerer Spieler auf einmal festlegen können. Auf “Spieler-Seite 2” stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- **Spieler** – Geben Sie für jeden Spieler einen Namen ein, zum Beispiel, wessen Rolle der Spieler im Szenario übernehmen soll.
- **Zivilisation** – – Wählen Sie in der Dropdown-Liste für jeden Spieler eine Zivilisation aus. Die Liste enthält sämtliche verfügbaren Zivilisationen.
- **Nur CPU** – Diese Option wird bei Multiplayer-Spielen benutzt. Wenn “Nur CPU” markiert ist, wird dieser Spieler durch den Computer gesteuert und kann nicht aus dem Spiel entfernt werden. Ist diese Option nicht markiert, kann der Spieler entweder durch den Computer oder einen Menschen gesteuert werden; diese Entscheidung liegt beim Host des Spiels.
- **Gemeinsamer SB** – Ist diese Option markiert, teilt dieser Spieler seinen Sichtbereich (SB) mit sämtlichen verbündeten (sowohl menschlichen als auch Computer-) Spielern des Szenarios.

KI-Einstellungen

Die Steuerelemente auf der Seite “KI-Einstellungen” bieten erweiterte Optionen, mit denen Sie das Verhalten sämtlicher Computerspieler global, d.h. für das gesamte Szenario, bearbeiten können. Die Verhaltensweisen sind sehr allgemein, wodurch Sie die Einstellungen der einzelnen Computerspieler schnell bearbeiten können. Wenn Sie möchten, dass der Computer die Entscheidungen oberhalb des Einheiten-Levels trifft, muss das “Aktiv”-Feld markiert sein. Die anderen KI-Markierungsfelder werden ignoriert, wenn das “Aktiv”-Feld nicht markiert ist.

Sie können das Verhalten der Computerspieler deutlicher verändern, wenn Sie die “KI-Effekt”-Auslöser verwenden. Die auf dieser Seite verfügbaren Steuerelemente werden im Handbuch des Szenarien-Editors auf der EMPIRE EARTH-CD-ROM erläutert.

Technologie-Baum-Seite

Mit Hilfe dieser Seite können Sie den Technologie-Baum der einzelnen Spieler bearbeiten, indem Sie einzelne Einheiten, Gebäude, Helden oder Technologien aktivieren oder deaktivieren. Deaktivierte Gegenstände stehen dem Spieler während des Szenarios nicht zur Verfügung. Einige Objekte sind “abhängig” von anderen – durch die Deaktivierung eines Gegenstandes deaktivieren Sie auch alle davon abhängigen Gegenstände. Wenn Sie beispielsweise das Upgrade (die Aufwertung) des Kriegsschiffs im imperialen Zeitalter deaktivieren, werden auch alle Upgrades nachfolgender Generationen von Kriegsschiffen deaktiviert.

So modifizieren Sie den Technologie-Baum eines Spielers:

1. Wählen Sie den gewünschten Spieler in der “Spieler”-Dropdown-Liste an.
2. Wählen Sie den Typ des Objekts (“Einheit-Typen”) an, den Sie aktivieren oder deaktivieren möchten: Einheiten, Gebäude, Helden oder Technologien. Sie können die Epoche, in der die Objekte in der Liste verfügbar werden, anzeigen lassen, indem Sie das Feld “Epochen anzeigen” markieren – beachten Sie, dass die Objekte der Liste dadurch nach Epoche sortiert werden.

3. Verschieben Sie das oder die Objekt(e), das/die Sie deaktivieren möchten, von der Liste “Technologien aktivieren” in die Liste “Technologien deaktivieren” (oder umgekehrt, wenn Sie ein momentan deaktiviertes Objekt wieder aktivieren möchten).

Benutzen Sie dazu die dafür vorgesehenen Buttons. Schieben Sie das angewählte Objekt (und alle davon abhängigen Objekte) mit den Buttons “<” und “>” in die Liste. Mit den Buttons “<<” und “>>” übertragen Sie alle Gegenstände gleichzeitig.

Optionen-Seite

Mit der letzten Spieler-Seite stellen Sie für jeden Spieler zusätzliche Optionen ein, darunter die diplomatische Ausrichtung (Verbündeter oder Feind) der einzelnen Spieler zu den anderen Spielern.

Um die diplomatische Haltung zweier Spieler zueinander zu ändern, klicken Sie dort auf das Symbol, wo sich die beiden Spieler überschneiden. Wenn es nur zwei Spieler im Szenario gibt, gibt es logischerweise nur eine Überschneidung und entsprechend nur ein Symbol. Beachten Sie, dass die Haltung auf Gegenseitigkeit beruht. Wenn Spieler 1 der Feind von Spieler 2 ist, muss Spieler 2 auch der Feind von Spieler 1 sein. Die Farben der Symbole haben folgende Bedeutung:

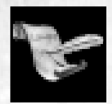
- Grün (vollständiger Kreis) = Verbündeter
- Rot (durchbrochener Kreis) = Feind

Weitere Optionen

Die übrigen Steuerelemente auf dieser Seite haben folgende Funktionen:

- **Einheiten-Grenze des Spiels** –Hiermit legen Sie die Bevölkerungsgrenze der Welt fest, die dann gleichmäßig unter allen Spielern des Szenarios aufgeteilt wird. Die Anzahl der Einheiten pro Spieler hängt davon ab, wie viele Spieler Sie für dieses Szenario gewählt haben. Die Anzahl der Einheiten pro Spieler variiert leicht je nach Epoche, in der ein Spieler startet (da manche Technologien die Bevölkerungsgrenze erhöhen und diese Technologien automatisch erforscht werden, wenn der Entwickler des Szenarios diese Techniken nicht deaktiviert).
- **Wunder für Sieg**– Hiermit legen Sie fest, wie viele Wunder für einen Wunder-Sieg notwendig sind (falls die Option “Sieg zugelassen” aktiviert ist). Wenn Sie nicht möchten, dass Wunder bei einem Szenario für den Sieg wichtig sind, setzen Sie diesen Wert auf null (0).
- **Sieg zugelassen** – Siege (oder Niederlagen) können immer mit Hilfe von Auslösern bestimmt werden. (Lesen Sie hierzu bitte den Abschnitt “Auslöser” im Handbuch des Editors auf der EMPIRE EARTH-CD-ROM.) Sie können dieses Feld jedoch auch markieren, um einem Spieler oder einem Team zu erlauben, durch Eliminieren aller gegnerischen Spieler nach dem traditionellen Wettkampfprinzip zu gewinnen. Dieses Feld ist standardmäßig nicht markiert, da es die Entwickler im Allgemeinen vorziehen, ihre eigenen Siegbedingungen durch Auslöser festzulegen.
- **Teams festgelegt** – Falls dieses Feld markiert wurde, ist es den Spielern nicht möglich, während des Szenarios im Bildschirm “Allianzen & Tribute” ihre diplomatische Haltung gegenüber anderen zu ändern. Der Szenario-Entwickler kann natürlich die Haltungen immer noch mit Hilfe von Auslösern ändern.
- **Cheat-Codes** – Markieren Sie dieses Feld, um den Spielern zu ermöglichen, beim Spielen eines Szenarios die Cheat-Codes von EMPIRE EARTH zu benutzen. Dieses Feld ist standardmäßig nicht markiert.
- **Einheiten-Verbesserungen** – Markieren Sie dieses Feld, um den Spielern zu ermöglichen, ihre Einheiten während des Szenarios zu verbessern. Falls dieses Feld nicht markiert ist, dürfen die Spieler die Eigenschaften ihrer Einheiten beim Spielen des Szenarios nicht verbessern.

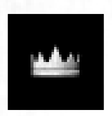
“Geschichte/Anweisungen”-Bildschirm



In diesem Bildschirm des Szenarien-Editors können Sie verschiedene Geschichtselemente des Szenarios einstellen – Anweisungen, Tipps und vieles mehr. Diese Informationen können während des Spiels geändert werden, indem Sie entsprechende Auslöser erstellen. Die nachfolgend genannten Informationen werden im Szenario-Intro-Bildschirm an der entsprechenden Stelle angezeigt.

- **Szenario-Anw.-Karte** – Wählen Sie die JPEG-Datei für die Karte, die Sie im Szenario-Intro-Bildschirm, in dem die Anweisungen angezeigt werden, darstellen lassen wollen. Diese Dateien müssen im Verzeichnis “..\data\scenario” gespeichert sein.
- **Film** – Wählen Sie die Film-Datei aus, die vor dem Start des Szenarios abgespielt werden soll. Diese Dateien müssen im Verzeichnis “..\data\movies” gespeichert sein.
- **Anw.-Sound** – Wählen Sie eine MP3-Datei mit Soundeffekten, Stimmen oder Musik für den Szenario-Intro-Bildschirm aus. MP3-Dateien müssen im Verzeichnis “..\data\sounds” gespeichert sein.
- **Szenario-Anweisungen** – Geben Sie die Anweisungen für das Szenario ein. Dies können zum Beispiel Anleitungen und Missionsziele sein. Anweisungen erscheinen zu Beginn eines Szenarios im Szenario-Intro-Bildschirm (zusammen mit den Karten und Sounds, falls vorhanden).
- **Tipps** – In dieses Feld können Sie Tipps für das Szenario eingeben. Die Tipps werden in einem separaten Bildschirm der Anweisungen angezeigt, sodass die Spieler sie erst dann sehen können, wenn sie sie auch wirklich lesen möchten.
- **Geschichte** – Fügen Sie in dieses Feld eine Geschichte oder Hintergrundinformationen für das Szenario ein. Dies ist optional, kann jedoch nützlich sein, um einen historischen Kontext oder Geschichtselemente zu liefern.

Zivilisations-Baukasten

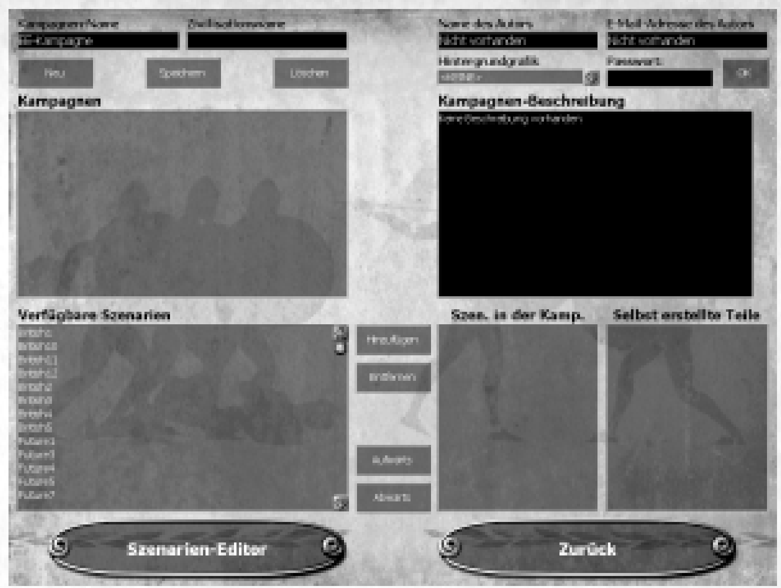


Sie können den Zivilisations-Baukasten öffnen, um eigene Zivilisationen für Ihre Szenarien zu erstellen. Kapitel XIV enthält weitere Informationen zur Benutzung des Zivilisations-Baukastens.

Kampagnen-Editor

Der Kampagnen-Editor wird verwendet, um mit dem Szenarien-Editor von EMPIRE EARTH erstellte Szenarien zu kompletten Kampagnen zu “verbinden”. Eine Kampagne ist eine Zusammenstellung von Szenarien, die in der durch den Entwickler vorbestimmten Reihenfolge ablaufen. Sie müssen daher zunächst die Szenarien erstellen, bevor Sie sie zu einer Kampagne zusammenfassen können. Eine komplette Erläuterung des Kampagnen-Editors finden Sie im Handbuch auf der EMPIRE EARTH-CD-ROM.

Kampagnen müssen im Verzeichnis “..\data\campaigns” abgelegt werden, damit sie gespielt werden können. Sie können diese “selbst erstellten Kampagnen” vom Einzelspieler-Menü aus aufrufen, indem Sie erst auf den “Kampagne spielen”-Button und danach auf den “Selbst erstellte Kampagne”-Button klicken.



Kampagnen-Editor

So starten Sie den Kampagnen-Editor

Um den Kampagnen-Editor zu öffnen, klicken Sie im Hauptmenü von EMPIRE EARTH erst auf den Button “Spiel-Werkzeuge” und dann auf den Button “Kampagnen-Editor”.

So benutzen Sie den Kampagnen-Editor

Die Erstellung einer Kampagne ist ziemlich einfach. Die einzige Voraussetzung ist, dass Sie über funktionierende Szenarien verfügen, die Sie in der Kampagne verwenden können. Sie müssen der Kampagne dann nur noch einen Namen zuweisen, die Szenarien anwählen, diese in die gewünschte Reihenfolge bringen und anschließend die Kampagne speichern. Das ist schon alles. Einmal erstellt, enthält eine Kampagne alle Dateien, die zum Spielen aller darin enthaltenen Szenarien benötigt werden. Dazugehörige Dateien (wie zum Beispiel Bitmaps, MP3s usw.) werden automatisch als Teil der Kampagne mit abgespeichert, wenn Sie auf den “Speichern”-Button klicken. Die einzige Ausnahme bilden Film-Dateien, die von Hand im Verzeichnis “..\data\movies” gespeichert werden müssen.

INFO: Im Abschnitt “Geschichte/Anweisungen-Bildschirm” auf den vorhergehenden Seiten finden Sie Informationen darüber, wo Sie die zusätzlichen Dateien für Ihre Szenarien abspeichern müssen.

Anhang A
Zivilisationen

Vorzeit bis Frühes Mittelalter

Antikes Griechenland: 18. – 2. Jahrhundert v. Chr.

So wie viele andere lang überdauernden Zivilisationen durchlebten auch die Griechen viele historische Zeitabschnitte. Im Laufe der Zeit wurde die als "Antikes Griechenland" bekannte Region von vielen Herrschern regiert. Jeder davon hat seinen Teil zu dem beigetragen, was heute das Vermächtnis der Griechen ausmacht.

Die Griechen des frühen Altertums, nach der antiken Stadt Mykene "Mykener" genannt, haben den vielleicht berühmtesten Belagerungsfeldzug der Antike geführt: den Trojanischen Krieg. Archäologische Beweise deuten darauf hin, dass der zunächst als Mythos abgetane Trojanische Krieg wirklich um 1250 v. Chr. stattgefunden hat. Die Belagerung der Stadt Troja soll 10 Jahre angedauert haben, und die Legenden behaupten, dass sie schließlich durch den Einsatz des Trojanischen Pferdes ihr Ende gefunden haben soll. Griechische Soldaten versteckten sich im Bauch des riesigen Tieres aus Holz, das dem Anschein nach als Geschenk vor den Toren Trojas zurückgelassen worden war. Als die Trojaner das Pferd in ihre Stadt gezogen hatten, sprangen die Soldaten heraus und öffneten die Tore für ihre Kameraden.

Das größte griechische Imperium entstand im 4. Jahrhundert v. Chr. unter der Hegemonie der Mazedonier. Alexander der Große unterwarf die aufständischen griechischen Stadt-Staaten und zog dann weiter, um Persien, Ägypten und so weit westlich wie Indien gelegene Länder zu erobern. Bemerkenswerterweise schaffte er diese Bravourleistung in einem Zeitraum von nur 14 Jahren, zwischen 336 und 323 v. Chr. Obwohl Alexanders Imperium nach seinem Tod auseinander brach, bildet das Vermächtnis der Griechen einen der Grundpfeiler der westlichen Zivilisation.

Wirtschaft — **Sammlung von Ressourcen**
- 20% Sammeln und jagen
- 15% Goldgewinnung

Bürger & Fischerboote
- 20% Geschwindigkeit

Zivilisation allgemein
- 50% Bekehrungs-Widerstand

Militär — **Infanterie – Speer/Nahkampf**
- 25% Angriff
- 20% Trefferpunkte
- 20% Geschwindigkeit

Kavallerie – Speer/Nahkampf
- 25% Angriff
- 20% Trefferpunkte
- 30% Bauzeit-Senkung

Belagerungswaffen
- 25% Angriff
- 25% Feuerrate
- 20% Kosten-Senkung

Seestreitmacht — **Fregatten & Kreuzer**
- 20% Angriff
- 20% Reichweite

Assyrisches Reich: 18. – 6. Jahrhundert v. Chr.

Das zwischen mehreren mächtigen Zivilisationen gelegene Assyrien strebte Jahrhunderte lang nach der Herrschaft über Westasien. Dieser Umstand erforderte seitens der Assyrer den Aufbau eines starken Militärs. Im 2. Jahrtausend v. Chr. waren die Assyrer erst Untertanen Babylons und dann des Königreichs Mitannien. Mit Hilfe der Hethiter erreichten die Assyrer im 14. Jahrhundert v. Chr. die Unabhängigkeit von Mitannien, wodurch die heute als "Mittelassyrisches Reich" bekannte Periode eingeleitet wurde. Diese Machtperiode reichte bis etwa 1200 v. Chr., als Babylon seine Vorherrschaft wieder herstellte.

Assyrien trat im 10. Jahrhundert v. Chr. erneut als Großmacht in Erscheinung. Starke Könige führten die gewaltigen Armeen Assyriens zu Siegen über die Babylonier, Aramäer und andere Völker. Die Armee war gut ausgebildet und ausgerüstet – sie war eine der ersten, die mit Waffen aus Eisen ausgestattet war –, und professionelle Offiziere befehligten die Truppen. Assyriens größte Stärke lag in der Kavallerie, die die eher schwächlichen Kavallerien anderer Zivilisationen ihrer Zeit bei weitem übertraf. Um das 7. Jahrhundert v. Chr. kontrollierten die Assyrer auf dem Höhepunkt ihrer Macht Länder von Ägypten und dem östlichen Mittelmeerraum bis hin zum Persischen Golf.

Wirtschaft

Sammlung von Ressourcen
- 20% Sammeln und jagen
- 20% Landwirtschaft

Bürger & Fischerboote
- 35% Reichweite

Gebäude, Mauern & Türme
- 50% Trefferpunkte
- 30% Bauzeit-Senkung

Zivilisation allgemein
- 15% Bevölkerungsgrenze

Militär

Bogenschützen – Fußsoldaten
- 20% Angriff
- 20% Geschwindigkeit

Kavallerie – Schwertkämpfer
- 25% Angriff
- 20% Trefferpunkte

Kavallerie – Distanzangriffe
- 25% Trefferpunkte
- 20% Reichweite
- 20% Geschwindigkeit

Babylon: 19. – 6. Jahrhundert v. Chr.

Der größte König der ersten babylonischen Dynastie war Hammurabi, der von 1792 bis 1750 v. Chr. regierte. Hammurabi eroberte das südliche Mesopotamien einschließlich der Stadt Uruk und Teile Assyriens. Der berühmte "Kodex Hammurabi" gehört zu den frühesten schriftlichen Gesetzessammlungen überhaupt. Er war zugleich auch der umfassendste und ausgewogenste seiner Zeit. Die auf Hammurabi folgenden schwächeren Könige brachten der ersten Dynastie den Niedergang, der 1595 v. Chr. schließlich im Fall Babylons an die Hethiter gipfelte.

Als Nächstes kamen die Kassiten an die Macht, und ihre Dynastie brachte der Region fast 500 Jahre lang Reichtum und Wohlstand. Im späten 12. und 13. Jahrhundert v. Chr. brachen dann Machtkämpfe mit den Assyrern und den Elamiten aus. König Nebukadnezar I. besiegte im späten 12. Jahrhundert zwar die Elamiten, die Assyrer integrierten Babylon im 9. Jahrhundert v. Chr. aber dann doch in ihr Reich.

Die babylonische Zivilisation lebte wieder auf, als die Chaldäer nach dem Zusammenbruch des assyrischen Reiches im 7. Jahrhundert v. Chr. die Herrschaft übernahmen. Nebukadnezar II., der bis zu seinem Tod 561 v. Chr. über 40 Jahre regierte, eroberte neben Syrien auch ganz Palästina und plünderte die Stadt Jerusalem. Er startete daneben eine Reihe großer Bauprojekte in Babylon. Die Errichtung des Turmbaus zu Babel wird ihm ebenso zugeschrieben wie die berühmten Hängenden Gärten und zahlreiche Befestigungsanlagen, darunter auch das eindrucksvolle Ischtar-Tor.

Wirtschaft

Sammlung von Ressourcen
- 20% Holzfällerei
- 20% Steingewinnung

Bürger & Fischerboote
- 30% Trefferpunkte

Gebäude, Mauern & Türme
- 20% Reichweite

Religion

Propheten
- 20% Reichweite
- 20% Geschwindigkeit

Militär

Bogenschützen – Fußsoldaten
- 25% Trefferpunkte
- 20% Reichweite
- 20% Geschwindigkeit

Infanterie – Speer/Nahkampf
- 25% Angriff
- 20% Trefferpunkte
- 30% Bauzeit-Senkung

Kavallerie – Speer/Nahkampf
- 20% Panzerung
- 20% Geschwindigkeit
- 20% Trefferpunkte

Byzantinisches (Oströmisches) Reich:

2. Jahrhundert v. Chr.– 15. Jahrhundert n. Chr.

Das Byzantinische Reich mit Konstantinopel als Mittelpunkt bestand über ein Jahrtausend. Die Byzantiner unterhielten eine starke Armee und hielten während des frühen Mittelalters daneben noch die Kunst des Schiffsbaus am Leben. Nach der Herrschaft von Justinian I. im 6. Jahrhundert n. Chr. umfasste das Imperium auf seinem Höhepunkt die heutige Türkei, den Balkan, Ägypten, Nordafrika, Italien und sogar das südliche Spanien.

Die ursprüngliche Stadt Byzanz, eine griechische Siedlung, wurde durch die Eroberung Griechenlands durch Rom im 2. Jahrhundert v. Chr. Teil der Römischen Republik. Mehrere hundert Jahre später, im Jahr 330 n. Chr., taufte Kaiser Konstantin die Stadt in Konstantinopel um und machte sie zur neuen Hauptstadt der östlichen Hälfte des Römischen Reichs. Obwohl Rom im 5. Jahrhundert n. Chr. zusammenbrach, bestand das "Oströmische Reich" noch weitere tausend Jahre lang. Konstantinopel wurde zum Mittelpunkt der östlich-orthodoxen Christenheit, die sich aus einem separaten, aber parallel zur römisch-katholischen Kirche verlaufenden Zweig heraus entwickelte.

Der Abstieg der byzantinischen Militärmacht begann im 11. Jahrhundert n. Chr., während gleichzeitig Nachbarn wie die osmanischen Türken an Macht und Stärke gewannen. Die umfangreichen Befestigungsanlagen Konstantinopels hielten viele Jahre lang feindlichen Anstürmen stand. 1453 schließlich fiel die Stadt dann aber doch an die osmanischen Türken, die die Mauern mit Kanonen früher Bauart zerstörten.

Wirtschaft	**Sammlung von Ressourcen**
	20% Landwirtschaft
	Bürger & Fischerboote
	10% Bauzeit-Senkung
	Gebäude, Mauern & Türme
	50% Trefferpunkte
	15% Kosten-Senkung
	Zivilisation allgemein
	15% Bevölkerungsgrenze
Militär	**Infanterie – Schwertkämpfer**
	25% Angriff
	20% Trefferpunkte
	Infanterie – Distanzangriffe
	20% Reichweite
	20% Geschwindigkeit
	Belagerungswaffen
	20% Gebietsschaden
Seestreitmacht	**Kriegsschiffe & Transportschiffe**
	20% Angriff
	30% Bauzeit-Senkung

Karthago: 9. – 2. Jahrhundert v. Chr.

Überlieferten Berichten zufolge gründeten Phönizier aus dem Stadt-Staat Tyros 814 v. Chr. die Stadt Karthago. Allerdings gibt es Hinweise darauf, dass die Stadtgründung in Wirklichkeit erst später stattgefunden hat. Der Name Karthago bedeutet wörtlich übersetzt "Neue Stadt". Im Laufe der Zeit wurde aus der einfachen Kolonie ein wichtiges Handelszentrum und eine Großmacht des Mittelmeerraums.

Zu den Ereignissen, die Karthagos Platz in der Geschichte am stärksten definieren, gehören die Punischen Kriege, die im 3. und 2. Jahrhundert v. Chr. mit Unterbrechungen gegen Rom geführt wurden. Die Karthager besaßen dank ihrer phönizischen Wurzeln eine starke Verbindung zur Schifffahrt und ausgezeichnete Seestreitkräfte. Sie konnten sich dadurch während des Ersten Punischen Krieges, der sich hauptsächlich um die Kontrolle über die Insel Sizilien drehte, recht gut behaupten.

Der Zweite Punische Krieg brach aufgrund von Landstreitigkeiten in Spanien aus. Die karthagischen Streitkräfte marschierten unter der meisterlichen Führung Hannibals über die Alpen und bis nach Italien hinein. Hannibal und seine Armee feierten viele Siege und standen sogar kurz vor der Unterwerfung Roms, doch kam dieses Vorhaben schließlich aufgrund von Zermürbung und mangelnden Versorgungsgütern zum Erliegen. Nach 15 Jahren in Italien wurde Hannibal nach Karthago zurückgerufen, um die Stadt vor einer römische Invasion zu beschützen. Er wurde jedoch in der Schlacht bei Zama (202 v. Chr.) besiegt, und Karthago war gezwungen, sich zu ergeben. In der Mitte des 2. Jahrhunderts v. Chr. versuchte Karthago, wieder zu Kräften zu kommen. Rom jedoch fürchtete ein starkes Karthago und zerstörte die Stadt im Dritten und letzten Punischen Krieg. Ein Jahrhundert später wurde die Stadt als römische Kolonie wieder aufgebaut.

Wirtschaft

Sammlung von Ressourcen
- 20% Fischfang
- 20% Steingewinnung

Bürger & Fischerboote
- 20% Kosten-Senkung

Zivilisation allgemein
- 20% Bergkampf-Bonus

Militär

Infanterie – Distanzangriffe
- 20% Panzerung
- 20% Kosten-Senkung

Kavallerie – Schwertkämpfer
- 20% Trefferpunkte
- 20% Panzerung

Kavallerie – Speer/Nahkampf
- 25% Angriff
- 20% Geschwindigkeit
- 30% Bauzeit-Senkung

Seestreitmacht

Galeeren, Transportschiffe & U-Boote
- 20% Reichweite
- 20% Kosten-Senkung

Königreich Israel:
19. – 1. Jahrhundert v. Chr.

Das hebräische Volk emigrierte im 19. Jahrhundert v. Chr. aus dem nördlichen Mesopotamien nach Kanaan in der Nähe Palästinas. Von dort aus zog es ins ägyptische Delta, wo es schließlich vom Pharao (vermutlich Ramses II.) versklavt wurde. Nach modernen Schätzungen führte der Prophet Moses im 13. Jahrhundert v. Chr. sein Volk aus Ägypten heraus. Dieses Unternehmen ist heute als "Exodus" bekannt. Zeitgenössische Berichte sprechen von einem Bündnis mit Gott, in dem die Hebräer als Gegenleistung für die Befolgung der göttlichen Gebote den Schutz und die Führung Gottes genossen hätten. Darüber hinaus versprach Gott den heute als Israeliten bekannten Hebräern das Land Kanaan.

Gegen Ende des 10. Jahrhunderts v. Chr. hatten die zwölf in Kanaan lebenden israelitischen Stämme unter König Saul ein vereinigtes Königreich Israel gegründet. Die zwei nachfolgenden Könige David und Salomo erweiterten das Herrschaftsgebiet, und das Königreich erreichte den Höhepunkt seiner Macht. Im folgenden Jahrhundert kam es zu einer Spaltung, und zehn der zwölf Stämme gründeten im Norden ein zweites, unabhängiges Königreich Israel. Im Süden wurde das Königreich Judäa gegründet und Jerusalem als Hauptstadt beibehalten. Das nördliche Königreich fiel im 8. Jahrhundert v. Chr. an die Assyrer. Das südliche Königreich blühte und gedieh, bis es im frühen 6. Jahrhundert v. Chr. von den Babyloniern unter Führung Nebukadnezars II. überrannt wurde.

Im Verlauf der nächsten Jahrhunderte wurden Jerusalem und das die Stadt umgebende Land zunächst durch das Persische Reich und nach der Eroberung durch Alexander den Großen von den Griechen regiert. Eine circa hundert Jahre dauernde Unabhängigkeit wurde erst wieder im 2. Jahrhundert v. Chr. unter der Leitung der militärisch starken Makkabäer zurückerobert. Danach wurde die Region Teil des Römischen Reichs.

Wirtschaft	**Sammlung von Ressourcen**
	20% Fischfang
	15% Eisengewinnung
	Bürger & Fischerboote
	10% Bauzeit-Senkung
Religion	**Priester**
	20% Trefferpunkte
	20% Kosten-Senkung
	30% Bauzeit-Senkung
	Propheten
	20% Trefferpunkte
	20% Reichweite
Militär	**Bogenschützen – Fußsoldaten**
	20% Panzerung
	25% Trefferpunkte
	20% Reichweite
	Infanterie – Schwertkämpfer
	20% Trefferpunkte
	20% Geschwindigkeit
Seestreitmacht	**Kriegsschiffe & Transportschiffe**
	20% Angriff
	Fregatten & Kreuzer
	20% Angriff
	Galeeren, Transportschiffe & U-Boote
	20% Angriff

Mittelalter bis Industrie-Zeitalter

Österreich: 10. – 20. Jahrhundert

Die Geschichte Österreichs, besonders die seiner frühen Jahre, ist stark mit der germanischen Region als Ganzes verknüpft. Durch die Eroberungsfeldzüge Karls des Großen gegen Ende des 9. Jahrhunderts wurden die Länder Österreichs Teil der lose organisierten Gruppe von Königreichen, die über viele Jahrhunderte hinweg als "Heiliges Römisches Reich" bekannt war. Nach Karl dem Großen wurde Österreich durch diverse Herrschergeschlechter regiert.

Rudolf von Habsburg wurde 1273 durch die Regionalfürsten des Heiligen Römischen Reiches zum deutschen König Rudolf I. gewählt. 1276 marschierte er in Österreich ein und nahm es dabei dem böhmischen Prinzen Ottokar II. weg, der deutscher König werden wollte. Rudolf gab Österreich in die Hände seiner beiden Söhne und begründete dadurch eine Verbindung zwischen dem Geschlecht der Habsburger und Österreich, die fast 750 Jahre bestand.

Zwischen dem 16. und 18. Jahrhundert kam es häufig zu Konflikten zwischen Österreich und den osmanischen Türken. Wien selbst war bei mehr als einer Gelegenheit von Eroberung bedroht. Durch die Hilfe Prinz Eugens von Savoyen-Carignan gelang es 1683, die Türken vor den Toren Wiens zurückzuschlagen. Prinz Eugen übernahm anschließend den Befehl über die vereinigten Streitkräfte Österreichs und seiner Verbündeten und drängte die Türken aus dem benachbarten Ungarn (wobei er gleichzeitig den Grundstein für die Herrschaft Österreichs über Ungarn legte, die 1867 in der Gründung des König- und Kaiserreichs Österreich-Ungarn gipfelte). Die wiederholten Niederlagen auf dem Balkan brachten die Osmanen schließlich dazu, 1699 Frieden mit Österreich zu schließen. Kaum 20 Jahre später flammten die Feindseligkeiten aufgrund von Landansprüchen jedoch erneut wieder auf, und Prinz Eugen wurde wieder zu Hilfe gerufen. Es gelang ihm, mehrere entscheidende Gefechte zu gewinnen, einschließlich der Belagerung des von den Türken kontrollierten Belgrad (1718). Österreichs Macht und Einfluss wuchsen in dieser Zeit erheblich, und es blieb bis ins 20. Jahrhundert hinein eine der größten Mächte Europas.

Wirtschaft

Sammlung von Ressourcen
- 20% Sammeln und jagen

Bürger & Fischerboote
- 30% Angriff
- 20% Kosten-Senkung

Zivilisation allgemein
- 50% Bekehrungs-Widerstand

Militär

Infanterie – Speer/Nahkampf
- 25% Angriff
- 20% Trefferpunkte
- 20% Geschwindigkeit

Kavallerie – Schwertkämpfer
- 25% Angriff
- 20% Panzerung
- 20% Geschwindigkeit

Feldgeschütze & Panzerabwehr-Geschütze
- 25% Trefferpunkte
- 20% Panzerung
- 30% Bauzeit-Senkung

England: 6. – 19. Jahrhundert

Was heutigentags als "England" bezeichnet wird, begann im späten 5. und im 6. Jahrhundert n. Chr. langsam Gestalt anzunehmen, als die germanischen Stämme der Angeln und Sachsen einfielen und sich auf den britischen Inseln niederließen. Zahlreiche Klein-Königreiche entstanden, doch letztendlich führten die kulturellen und sprachlichen Gemeinsamkeiten zu der Entwicklung einer einheitlichen englischen Nationalität.

Im Laufe der nächsten Jahrhunderte eroberten Kelten, Wikinger und andere Gruppen Teile von England. Die endgültige Eroberung fand jedoch 1066 durch die Normannen statt. Die von Herzog William der Normandie (später als "der Eroberer" bekannt) angeführte Invasion legte den Grundstein für zukünftige Konflikte zwischen England und Frankreich.

Die Engländer errangen während der folgenden Jahrhunderte immer wieder wichtige Siege über die Franzosen, konnten jedoch keines der eroberten Gebiete über längere Zeit halten. Gegen Ende des Hundertjährigen Krieges gelang es König Heinrich V. von England, die Franzosen zu besiegen – und zwar hauptsächlich durch den außergewöhnlichen Einsatz von Bogenschützen. Heinrich wäre König von Frankreich geworden, starb jedoch 1422, bevor es dazu kam. Er ließ dadurch eine der größten "Was wäre, wenn ..."-Fragen der Geschichte unbeantwortet. Sein gerade erst geborener Sohn Heinrich VI. wurde für kurze Zeit König beider Länder, jedoch hielt diese politische Vereinigung nicht lange an: Karl VII. erhob Anspruch auf den französischen Thron, und England verlor 1453 schließlich den Hundertjährigen Krieg.

Englands Macht unterlag stetigen Schwankungen und erlebte unter Regenten wie Königin Elisabeth I. seine Blütezeiten. Unter ihrer Herrschaft besiegte Englands Marine Spanien und seine Armada, wodurch die englische Flotte zur mächtigsten der Welt wurde. Unter einer anderen Königin, Viktoria, erstreckte sich im 19. Jahrhundert das englische Hoheitsgebiet über die ganze Welt, und es entstand das berühmte Sprichwort: "Die Sonne geht im britischen Imperium niemals unter."

Wirtschaft
- **Sammlung von Ressourcen**
  - 20% Fischfang
  - 15% Goldgewinnung
- **Bürger & Fischerboote**
  - 10% Bauzeit-Senkung
- **Gebäude, Mauern & Türme**
  - 20% Reichweite
  - 15% Kosten-Senkung

Militär
- **Bogenschützen – Fußsoldaten**
  - 20% Reichweite
- **Infanterie – Distanzangriffe**
  - 25% Trefferpunkte
  - 20% Reichweite
- **Kavallerie – Distanzangriffe**
  - 20% Kosten-Senkung
- **Belagerungswaffen**
  - 25% Feuerrate
  - 30% Trefferpunkte

Seestreitmacht
- **Kriegsschiffe & Transportschiffe**
  - 20% Angriff
  - 30% Bauzeit-Senkung

Franken: 5. – 19. Jahrhundert

Gegen Ende des 6. Jahrhunderts n. Chr. wurden die mit dem Oberbegriff "Franken" bezeichneten Stämme von Chlodwig I. vereinigt. Da die Macht Roms in dieser Region langsam schwand, breiteten sich die Franken von ihren Gebieten entlang des Rheins und in Belgien aus und eroberten das nördliche Gallien (das heutige Frankreich). Chlodwigs Nachfolger weiteten das fränkische Herrschaftsgebiet insbesondere östlich des Rheins noch weiter aus.

Im 8. Jahrhundert n. Chr. gelangte eine neue Herrscherfamilie, das Geschlecht der Karolinger, an die Macht. Der berühmteste Herrscher dieser Familie – und sogar ganz Europas während dieser Zeit – war der auch als "Karl der Große" bekannte Carolus Magnus. Karl der Große eroberte Norditalien und Süddeutschland und unterwarf die auf dem Kontinent lebenden Sachsen. Er vereinigte fast das gesamte christliche Westeuropa (mit Ausnahme von Spanien und Britannien) zu einer politischen Großmacht. Seine Macht war derart gewaltig, dass ihn Papst Leo III. 800 n. Chr. zum Heiligen Römischen Kaiser ernannte. Obwohl das Reich nach seinem Tod nicht sehr lange überdauerte, hinterließ er in Europa, besonders in Frankreich und Deutschland, nachhaltige Eindrücke.

Nach dieser Periode begann sich Frankreich langsam aus seinen fränkischen Wurzeln zu entwickeln. Im späten 12. Jahrhundert waren die dortigen Könige als "König von Frankreich" (und nicht "der Franken") bekannt, und Frankreich forderte seinen Platz als Großmacht Europas zurück. Die andauernden Streitigkeiten mit England, in denen es um englische Landansprüche in Frankreich ging, wurden durch den Hundertjährigen Krieg größtenteils beigelegt. König Karl VII. gelang es gegen 1453 durch die Hilfe von Johanna von Orleans, nahezu alle englisch besetzten Gebiete in Frankreich zurückzuerobern. 1810, Jahrhunderte später, erstreckte sich das französische Kaiserreich Napoleons von der iberischen Halbinsel bis nach Russland.

Wirtschaft

Sammlung von Ressourcen
- 20% Holzfällerei
- 15% Goldgewinnung

Gebäude, Mauern & Türme
- 20% Angriff
- 15% Kosten-Senkung

Zivilisation allgemein
- 50% Bekehrungs-Widerstand

Religion

Propheten
- 20% Reichweite
- 20% Kosten-Senkung

Militär

Kavallerie – Speer/Nahkampf
- 20% Trefferpunkte

Kavallerie – Schwertkämpfer
- 20% Trefferpunkte
- 20% Geschwindigkeit
- 20% Kosten-Senkung

Belagerungswaffen
- 25% Angriff
- 30% Trefferpunkte

Königreiche Italiens: 8. – 19. Jahrhundert

Der Zerfall des Römischen Reiches führte zur Zersplitterung Italiens in zahlreiche kleinere Länder. Diese Kleinstaaterei änderte sich erst zu Beginn des 19. Jahrhunderts. Zahllose Mächte – darunter auch die Ostgoten, die Byzantiner, die Lombarden und die Franken – kontrollierten zeitweise Teile der Halbinsel. Nach dem Auseinanderbrechen des fränkischen Reichs Karls des Großen herrschten deutsche Oberhäupter unter dem Titel des Heiligen Römischen Kaisers bis zum 14. Jahrhundert über Norditalien. Danach gab es in Norditalien unzählige unabhängige Länder und Königreiche.

Das Italien des Mittelalters war, abgesehen von seiner Zersplitterung, im Allgemeinen ein blühende Kultur- und Wirtschaftsregion. Stadtstaaten wie Venedig, Pisa und Genua (später auch Mailand und Florenz) florierten. Diese auf Handel ausgerichteten Staaten verfügten über mächtige Seestreitkräfte, Wohlstand, Handelsposten und Kolonien überall im Mittelmeerraum. Darüber hinaus übte das Papsttum in Rom – obwohl nicht immun gegenüber den politischen Machtwechseln in Italien – einen starken christlichen Einfluss auf Westeuropa aus. Im 12. und 13. Jahrhundert kam es unter katholischen Mönchen wie Anselmus und Thomas von Aquin zu einer Art intellektueller Renaissance. Im 14. Jahrhundert waren die Lebenskraft, die Vielseitigkeit und der Wohlstand Italiens – besonders des Nordens – die Antriebskräfte für die eigentliche italienische Renaissance.

Wirtschaft	**Sammlung von Ressourcen**
	20% Steingewinnung
	Bürger & Fischerboote
	20% Kosten-Senkung
	Gebäude, Mauern & Türme
	50% Trefferpunkte
	30% Bauzeit-Senkung
	Zivilisation allgemein
	20% Bergkampf-Bonus
Religion	**Priester**
	20% Trefferpunkte
	20% Reichweite
	20% Geschwindigkeit
Militär	**Infanterie – Distanzangriffe**
	25% Trefferpunkte
	20% Kosten-Senkung
	Kavallerie – Schwertkämpfer
	30% Bauzeit-Senkung
	Kavallerie – Distanzangriffe
	20% Angriff
	20% Panzerung
Seestreitmacht	**Fregatten & Kreuzer**
	20% Angriff

Osmanisches Reich: 13. – 20. Jahrhundert

Das islamische Osmanische Reich gewann proportional zum Niedergang des christlichen Byzantinischen Reichs an Macht und Territorium. Der Name "osmanisch" leitet sich von dem türkischen Kriegsherrn Osman ab, der gegen Ende des 14. Jahrhunderts die osmanische Dynastie begründete. Der Aufstieg der osmanischen Macht nahm mit Eroberungen byzantinischer und muslimischer Rivalen in Anatolien ihren Anfang. Das Reich dehnte sich danach bis in den Südosten Europas und den Balkan aus. Die Stadt Konstantinopel wurde umgangen, da ihre Verteidigungseinrichtungen für die damals hauptsächlich aus Kavallerie bestehende osmanische Armee zu stark waren.

1402 wurden die Osmanen in der Schlacht bei Ankara durch die Mongolen unter Timur (auch als Tamerlan bekannt) besiegt, was ihre Expansionsversuche kurzzeitig zum Erliegen brachte. Die Osmanen erholten sich davon jedoch schnell wieder und festigten erneut ihre Herrschaft über die Länder, die sie zuvor erobert hatten. Aufstände in Europa wurden niedergeschlagen, und es wurden Pläne geschmiedet, um Konstantinopel schließlich doch noch einzunehmen. Die Belagerung der byzantinischen Hauptstadt begann im April 1453 und dauerte fast acht Wochen, bis die Mauern unter dem Beschuss durch die Kanonen schließlich einstürzten. Sultan Mehmed II. benannte die Stadt, die daraufhin zur neuen Hauptstadt des Osmanischen Reiches wurde, in Istanbul um.

Den Höhepunkt erlebte das Reich unter der Herrschaft Suleimans I., der sowohl "der Gesetzbringer" als auch "der Prächtige" genannt wurde. Die Osmanen eroberten Belgrad, Ungarn und wurden 1529 bei Wien nur aufgehalten, weil sie mit Versorgungsengpässen zu kämpfen hatten. Das Reich wurde in Ostrichtung bis nach Bagdad und zum Persischen Golf sowie im Süden und Westen bis nach Ägypten und Nordafrika erweitert. Kurz danach begann der langsame Abstieg des Osmanischen Reiches, das jedoch bis ins 20. Jahrhundert hinein Bestand hatte.

Wirtschaft

Sammlung von Ressourcen
- 20% Holzfällerei
- 20% Steingewinnung

Bürger & Fischerboote
- 20% Geschwindigkeit
- 10% Bauzeit-Senkung

Zivilisation allgemein
- 15% Bevölkerungsgrenze

Religion

Priester
- 20% Trefferpunkte
- 20% Kosten-Senkung

Militär

Kavallerie – Distanzangriffe
- 20% Angriff
- 25% Trefferpunkte
- 20% Reichweite

Feldgeschütze & Panzerabwehr-Geschütze
- 20% Kosten-Senkung
- 30% Bauzeit-Senkung

Spanien: 6. – 19. Jahrhundert

Nach dem Niedergang der römischen Macht befand sich die iberische Halbinsel größtenteils in der Hand der Westgoten, einem der so genannten "Barbarenstämme" germanischer Herkunft. Die Westgoten konvertierten zum Christentum und beherrschten Spanien bis zur islamischen Invasion im 8. Jahrhundert n. Chr. Obwohl das muslimische Spanien unter der Herrschaft der Mauren eine der höher entwickelten Zivilisationen seiner Zeit war, setzten sich die christlichen Königreiche, die in den im Norden liegenden Gebirgen übrig geblieben waren, als Ziel, das Land zurückzuerobern, das sie verloren hatten.

Der Rückeroberungsprozess dauerte die nächsten fünf Jahrhunderte an – zunächst ging es nur langsam und dann immer schneller. Im 13. Jahrhundert beschränkte sich die Herrschaft der Mauren nur noch auf die Region Granada im Süden. Die Königreiche Aragon und Kastilien gewannen stetig an Macht und strebten beide danach, die Mauren vollständig von der Halbinsel zu vertreiben. Im 15. Jahrhundert heiratete Isabella von Kastilien Ferdinand von Aragon, wodurch die beiden Königreiche miteinander verschmolzen. Mit vereinten Kräften erfolgte ein Angriff auf Granada, und die Rückeroberung fand 1492 schließlich ihr Ende.

Im selben Jahr segelte Christoph Kolumbus mit Isabellas Segen in die Neue Welt. Die Spanier kamen in der Karibik, in Süd- und Mittelamerika und sogar in Teilen Nordamerikas zu Landbesitz und Wohlstand. Obwohl sie die dort lebenden Völker eroberten und unterjochten, wollten sie sie auch unterrichten und zum Christentum bekehren. Spaniens offizielle Kolonialpolitik war tatsächlich weniger gewalttätig als die anderer europäischer Staaten dieser Zeit. Spanien wurde im 16. Jahrhundert dank seiner gut ausgebildeten und kampferprobten Infanterie und dem Zugang zu den Reichtümern auf der anderen Seite des Ozeans zu einer der größten Mächte Europas.

Wirtschaft

Sammlung von Ressourcen
- 20% Landwirtschaft
- 15% Eisengewinnung

Bürger & Fischerboote
- 20% Geschwindigkeit

Zivilisation allgemein
- 20% Bergkampf-Bonus

Militär

Infanterie – Speer/Nahkampf
- 25% Angriff
- 20% Trefferpunkte
- 30% Bauzeit-Senkung

Infanterie – Distanzangriffe
- 20% Angriff
- 25% Trefferpunkte
- 30% Bauzeit-Senkung

Seestreitmacht

Galeeren, Transportschiffe & U-Boote
- 20% Angriff
- 25% Trefferpunkte
- 20% Kosten-Senkung

Atom- und Nano-Zeitalter

Frankreich: 19. Jahrhundert –

Die französische Revolution und das von Napoleon geschmiedete Imperium haben Frankreich für immer verändert. Den napoleonischen Kriegen folgten Dekaden voller interner politischer Streitigkeiten, doch blieb Frankreich einen Großteil des 19. Jahrhunderts ein mächtiger Staat. Den übrigen europäischen Großmächten blieb nichts anderes übrig, als sich damit abzufinden.

Frankreich schloss vor dem Ersten Weltkrieg Allianzen sowohl mit Russland als auch mit Großbritannien, um dadurch seinen mächtigen Nachbarn Deutschland zu isolieren. Als der Erste Weltkrieg ausbrach, entwickelten sich die Kämpfe schnell zu einem Stellungskrieg, und ein Großteil des Nordostens Frankreichs wurde stark geschwächt. Die französischen Linien hielten jedoch durch, und die Verbündeten brachten 1918 den Krieg siegreich zu Ende. Die französische Regierung bestand im Vertrag von Versailles, der die Bedingungen für den Frieden festlegte, auf harte Auflagen, um Frankreich vor zukünftigen Invasionen zu schützen. Frankreich erhielt zusammen mit den anderen Haupt-Bündnispartnern Reparationszahlungen von Deutschland sowie deutsches Territorium in und außerhalb von Europa.

Zwischen den Weltkriegen errichtete Frankreich die eindrucksvolle Maginot-Linie entlang der deutschen Grenze, eine Verteidigungslinie, die von der Schweiz bis nach Belgien reichte. Diese massive Befestigungsanlage war ein modernes Wunder und bei einem Frontalangriff nahezu undurchdringbar. Zu Beginn des Zweiten Weltkriegs war das deutsche Oberkommando daher gezwungen, Truppen durch das neutrale Belgien zu schicken, um die Linie zu umgehen.

Trotz einer offiziellen Kapitulation im Jahr 1940 war der französische Widerstand während des gesamten Zweiten Weltkriegs aktiv, gewann langsam an Macht und fügte der Besatzungsarmee Deutschlands großen Schaden zu. Als die alliierten Streitkräfte am 6. Juni 1944 in der Normandie landeten, griff die Resistance die sich im Rückzug befindliche deutsche Armee bei jeder sich bietenden Gelegenheit an. Paris wurde befreit, und am 25. August 1944 marschierten freie französische Truppen in die Stadt ein.

Wirtschaft

Sammlung von Ressourcen
- 20% Holzfällerei
- 15% Eisengewinnung

Bürger & Fischerboote
- 30% Trefferpunkte
- 35% Reichweite

Gebäude, Mauern & Türme
- 20% Angriff
- 50% Trefferpunkte

Militär

Infanterie – Distanzangriffe
- 20% Angriff
- 25% Trefferpunkte
- 20% Reichweite

Feldgeschütze & Panzerabwehr-Geschütze
- 20% Reichweite
- 20% Geschwindigkeit
- 30% Bauzeit-Senkung

Deutschland: 19. Jahrhundert –

Das heutige Deutschland entstand in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts aus der Vereinigung deutscher Kleinstaaten, die Otto von Bismarck einleitete. Deutschland besaß gegen Ende des 19. Jahrhunderts die größte und am besten ausgerüstete Armee Europas, und sie wurde auch schon bald eingesetzt.

Der erste Weltkrieg wurde 1914 ausgelöst, als ein serbischer Nationalist den Erzherzog Franz Ferdinand von Österreich bei einem Attentat ermordete. Ein kompliziertes System aus Pakten und Allianzen stürzte Europa schnell in einen Krieg. Deutschland, der Verbündete Österreich-Ungarns, mobilisierte seine Streitkräfte in der Hoffnung, Frankreich auszuschalten, bevor Russland seine Armee vollständig mobil machen konnte. Die Situation an der Westfront geriet jedoch in eine Sackgasse, und der Krieg schleppte sich vier blutige Jahre lang dahin. Zur See war die britische Marine der deutschen Flotte überlegen, daher verließ sich Deutschland sehr stark auf U-Boote, um feindliche Kriegsschiffe zu versenken und Versorgungslinien zu unterbrechen. Als der Erste Weltkrieg 1918 endete, waren die Differenzen zwischen den europäischen Nationen noch lange nicht beigelegt. Im Gegenteil: Die strikten Bedingungen des Versailler Friedensvertrages führten in Deutschland schließlich zu einer Art Aufschrei.

Der Zweite Weltkrieg brach 1939 aus, als Deutschland, jetzt unter der Herrschaft Adolf Hitlers und der totalitären Nationalsozialisten (Nazis), nach Polen einmarschierte. Deutschland hatte schon in den 30er Jahren damit begonnen, sich wieder zu bewaffnen, und verstieß damit gegen die Vereinbarungen des verhassten Versailler Vertrages. Durch den Einsatz einer als "Blitzkrieg" bezeichneten Strategie, zu der der massive Einsatz und die schnelle Bewegung von Panzerdivisionen und Kampfflugzeugen gehörte, gelang es der deutschen Wehrmacht im Handumdrehen, Europa zu überrennen. Gegen Ende des Jahres 1941 kontrollierte Deutschland fast den gesamten Kontinent vom Atlantischen Ozean bis zu den Außenbezirken Moskaus und von Norwegen bis hin zum Balkan sowie ganz Nordafrika.

Wirtschaft — **Sammlung von Ressourcen**
- 20% Steingewinnung

Bürger & Fischerboote
- 30% Trefferpunkte
- 20% Kosten-Senkung

Militär — **Panzer**
- 20% Angriff
- 10% Panzerung
- 25% Trefferpunkte

Seestreitmacht — **Galeeren, Transportschiffe & U-Boote**
- 20% Angriff
- 25% Trefferpunkte
- 20% Reichweite

Luft — **Jäger und Jäger/Bomber**
- 20% Angriff
- 25% Trefferpunkte
- 30% Bauzeit-Senkung

Bomber
- 20% Flugzeit
- 20% Kosten-Senkung

Großbritannien: 19. Jahrhundert –

Großbritannien, offiziell auch Vereinigtes Königreich genannt, begann das 20. Jahrhundert als eine der größten Weltmächte. Die Industrialisierung und diverse Kriege während des 19. Jahrhunderts resultierten in einer starken Armee – zu der auch die mächtigste Kriegsmarine der Welt zählte – und einer geschäftigen britischen Wirtschaft. Wie die meisten Nationen nahm auch Britannien an, dass der Erste Weltkrieg nach kurzer Dauer beendet sein würde, doch die Kampfhandlungen dauerten vier lange Jahre an.

In den 1930er Jahren begann Europa, sich erneut auf einen Krieg zuzubewegen. Die diplomatischen Friedensbemühungen Großbritanniens schlugen schließlich fehl, und die Briten fanden sich nach der Kapitulation Frankreichs im Jahre 1940 allein im Kampf gegen die Deutschen wieder. Die deutsche Luftwaffe startete daraufhin einen Luftkrieg gegen die Inselnation und hoffte, die Briten durch massives Bombardement zur Aufgabe zwingen zu können. In den als "Luftschlacht um England" bekannt gewordenen Kämpfen gelang es der bedrängten Royal Air Force, die deutschen Flugzeuge schneller abzuschießen, als sie ersetzt werden konnten. Schließlich wurde die Bedrohung aus der Luft Anfang 1941 beendet. Drei Jahre später sammelte sich in Großbritannien eine Invasionsmacht der Bündnispartner, die im Juni den Ärmelkanal überquerte und in der Normandie landete. Im Mai 1945 wurde Berlin eingenommen, und der Krieg in Europa war vorüber.

Jahrzehnte später kämpfte Großbritannien im Jahr 1982 den Krieg um die Falkland-Inseln. Eine argentinische Invasionsmacht hatte die Inseln besetzt und erhob Anspruch darauf. Die Briten antworteten durch die Entsendung einer Spezialeinheit, die die Inseln zurückerobern sollte. Die Kämpfe fanden hauptsächlich zu Wasser und in der Luft statt, und Lenkraketen forderten ihren Tribut bei Schiffen und Flugzeugen. Die britischen Streitkräfte besiegten Argentinien schließlich nach einem knapp zwei Monate dauernden Kampf.

Wirtschaft **Sammlung von Ressourcen**
- 20% Sammeln und jagen
- 15% Goldgewinnung

Bürger & Fischerboote
- 20% Geschwindigkeit

Gebäude, Mauern & Türme
- 20% Angriff
- 20% Reichweite
- 30% Bauzeit-Senkung

Militär **Feldgeschütze & Panzerabwehr-Geschütze**
- 20% Angriff
- 25% Trefferpunkte
- 20% Geschwindigkeit

Seestreitmacht **Fregatten & Kreuzer**
- 25% Trefferpunkte
- 20% Geschwindigkeit
- 30% Bauzeit-Senkung

Luft **Jäger und Jäger/Bomber**
- 20% Reichweite
- 20% Geschwindigkeit
- 30% Bauzeit-Senkung

Italien: 19. Jahrhundert –

Die einzelnen Königreiche auf der italienischen Halbinsel und den Inseln arbeiteten im 19. Jahrhundert langsam auf eine Vereinigung zu. Die Streitigkeiten mit Österreich und Frankreich aufgrund von Landansprüchen wurden nach und nach beigelegt – manchmal auch durch Krieg. 1870 war die Vereinigung schließlich erreicht, als Rom zur Hauptstadt Italiens erklärt wurde.

Als 1914 der Erste Weltkrieg ausbrach, verhandelte Italien mit beiden Seiten und schlug sich in der Hoffnung auf Landzuwachs schließlich auf die Seite der Alliierten. Die italienischen Streitkräfte fanden sich jedoch schon bald in einem schwierigen Verteidigungskrieg mit Österreich um die Alpengrenze wieder. Die Alliierten waren am Ende zwar siegreich, jedoch war dieser Sieg für Italien teuer erkauft. Das Land hatte zwar an Territorium dazugewonnen, aber auch 600.000 Männer verloren und steckte sowohl in einer politischen als auch in einer wirtschaftlichen Krise.

In diesen unruhigen Zeiten gelangte Benito Mussolini an die Macht. Durch die Bildung politischer Schlüssel-Allianzen beherrschte Mussolinis faschistische Partei schließlich die italienische Regierung. Nachdem einer der Oppositionsführer 1924 ermordet wurde, begann Mussolini, Italien zu einem faschistischen Staat umzuwandeln, um an der Macht zu bleiben. Verfassungsrechtliche Kontrollen wurden abgeschafft, und die Presse unterstand mehr und mehr der Kontrolle durch die Regierung. Mussolini trachtete auch danach, Italiens Landbesitz in Afrika auszudehnen, und eroberte 1936 Äthiopien.

In den 30er Jahren wurden die Bande zu Hitler-Deutschland immer enger, was vielen Italienern Angst machte. Die Faschisten saßen jedoch fest im Sattel, und die politische Opposition konnte leicht unterdrückt werden. 1938 wurde die berüchtigte Achse Berlin-Rom gegründet. Doch trotz dieser Allianz trat Mussolini nicht vor Juni 1940 in den Zweiten Weltkrieg ein, wiederum auf Erweiterung des Staatsgebietes hoffend. Das italienische Volk stand jedoch nicht hinter seinem faschistischen Anführer. Als die alliierten Streitkräfte 1943 nach Italien einmarschierten, wurde Mussolini gestürzt und der ehemalige König wieder eingesetzt. Einige Monate später erklärte Italien Deutschland den Krieg.

Wirtschaft

Sammlung von Ressourcen
- 20% Fischfang
- 20% Steingewinnung

Gebäude, Mauern & Türme
- 20% Angriff
- 20% Reichweite
- 30% Bauzeit-Senkung

Zivilisation allgemein
- 50% Bekehrungs-Widerstand

Militär

Infanterie – Distanzangriffe
- 20% Kosten-Senkung
- 30% Bauzeit-Senkung

Belagerungswaffen
- 25% Angriff
- 30% Trefferpunkte
- 25% Feuerrate

Feldgeschütze & Panzerabwehr-Geschütze
- 20% Reichweite

Luft

Hubschrauber
- 20% Reichweite
- 20% Geschwindigkeit
- 30% Bauzeit-Senkung

Russland: 20. – 21. Jahrhundert

Russland beendete nach der bolschewistischen Oktoberrevolution 1917 für sich den Ersten Weltkrieg. Nach ein paar Jahren voller Unruhen bildete sich schließlich die Union der Sozialistischen Sowjetrepubliken (UdSSR). Russland war der mächtigste Staat in dieser neuen Union, und seine Hauptstadt Moskau wurde zur neuen Hauptstadt der UdSSR.

Die Sowjets unter Josef Stalin unterzeichneten kurz vor dem Ausbruch des Zweiten Weltkriegs einen Nichtangriffspakt mit Deutschland, doch hielt dieses Abkommen nicht lange. Hitler befahl 1941 den Einmarsch nach Russland und in die Sowjetunion. Nach einigen der heftigsten Kämpfe des gesamten Krieges drängte die Rote Armee die Invasoren bis nach Deutschland hinein zurück und nahm 1945 Berlin ein. Nach dem Krieg erhielten die Sowjets die Kontrolle über Ostdeutschland und Ost-Berlin.

Russland hatte während des Ersten Weltkriegs etwa 9 Millionen Tote zu beklagen gehabt, die UdSSR im Zweiten Weltkrieg etwa 20 Millionen, wenn nicht sogar noch mehr. Bestrebt, weitere Invasionen zu verhindern, begann die Sowjetunion systematisch damit, die Kontrolle über Osteuropa zu übernehmen, das als Puffer zwischen ihr und den europäischen Grenzen dienen sollte. Es wurden Marionettenregierungen gebildet, und zwischen Ost und West senkte sich der so genannte "Eiserne Vorhang". Die Rote Armee mit ihren modernisierten Panzern und zahlreichen Truppen wurde zur mächtigsten Landstreitmacht der Welt.

1949 versetzte die UdSSR dem Westen einen tiefen Schock, als sie erfolgreich ihre eigenen Atomwaffen testete und damit das Monopol der Vereinigten Staaten brach. Der Kalte Krieg zwischen Ost und West verschärfte sich und schwelte 40 Jahre lang. 1957 schlossen die Sowjets den ersten Satelliten, Sputnik, in den Orbit, und 1961 war der Russe Juri Gagarin der erste Mensch im Weltraum.

Wirtschaft

Sammlung von Ressourcen
- 20% Landwirtschaft
- 20% Holzfällerei

Bürger & Fischerboote
- 10% Bauzeit-Senkung

Gebäude, Mauern & Türme
- 20% Angriff

Zivilisation allgemein
- 15% Bevölkerungsgrenze

Militär

Infanterie – Distanzangriffe
- 25% Trefferpunkte
- 30% Bauzeit-Senkung

Belagerungswaffen
- 20% Reichweite
- 20% Gebietsschaden

Panzer
- 20% Reichweite
- 10% Panzerung

Seestreitmacht

Fregatten & Kreuzer
- 20% Kosten-Senkung

Vereinigte Staaten: 18. Jahrhundert –

Die Vereinigten Staaten hatten sich zwar 1782 von Großbritannien die Unabhängigkeit erkämpft, als der Erste Weltkrieg ausbrach, bestanden zwischen den beiden Nationen jedoch freundschaftliche Beziehungen. Die USA schickten Material nach Großbritannien und zu den Alliierten, bevor sie 1917 schließlich beschlossen, doch selbst in den Krieg einzutreten. Die Alliierten trugen 1918 schließlich den Sieg davon, und die Vereinigten Staaten gingen aus dem Krieg als Weltmacht hervor.

Zu Beginn des Zweiten Weltkriegs schickten die USA erneut riesige Mengen Materials nach Übersee. Der Angriff auf Pearl Harbor im Dezember 1941 zwang die amerikanischen Streitkräfte jedoch dazu, sich dem Konflikt anzuschließen. Der Krieg an zwei Fronten war ein riesiges Unterfangen, daher beschlossen die USA, sich zunächst auf einen Sieg in Europa zu konzentrieren. Nach der sogenannten "D-Day"-Invasion im Juni 1944 drangen die westlichen Alliierten stetig bis nach Berlin vor. Der Krieg in Europa endete im Mai 1945.

In der Zwischenzeit gelang es den amerikanischen Streitkräften im Pazifik, die ausgezeichneten japanischen Streitkräfte in die Knie zu zwingen. Bei der Schlacht um Midway im Juni 1942 versenkten amerikanische Flugzeuge vier unersetzliche japanische Flugzeugträger. Nach dem Rückzug nach Australien bewegte sich General McArthur von Insel zu Insel und eroberte schließlich 1945 die Philippinen zurück. Der Krieg im Pazifik wurde von den Amerikanern durch den Einsatz einer schecklichen neuen Waffe beendet: der Atombombe.

Der Machtkampf zwischen den USA und der Sowjetunion nach dem Zweiten Weltkrieg beherrschte die Außenpolitik beider Staaten – und buchstäblich jeder Nation auf dem Globus – während der nächsten vier Jahrzehnte. Die als "Kalter Krieg" bezeichnete Zeit war erfüllt von Misstrauen und politischen Rangeleien. Es kam zu einem Wettrüsten, als beide Nationen Hunderte von Atomwaffen produzierten und lagerten, während sie gleichzeitig danach strebten, überlegene konventionelle Waffen zu entwickeln. Die USA bauten unzählige Bomber, Jäger und Hubschrauber, um in einem möglichen Krieg die Kontrolle über den Luftraum zu erlangen. Die Kriegsschiffe wurden ebenfalls modernisiert und in großen Mengen produziert. Die Kosten der Vorbereitung auf einen hypothetischen Krieg forderten von beiden Ländern einen hohen wirtschaftlichen Tribut, doch die stärkere Wirtschaft der USA setzte sich schließlich durch.

Wirtschaft
- **Sammlung von Ressourcen**
  - 15% Goldgewinnung
  - 15% Eisengewinnung
- **Bürger & Fischerboote**
  - 30% Angriff
  - 20% Geschwindigkeit
- **Gebäude, Mauern & Türme**
  - 15% Kosten-Senkung
  - 30% Bauzeit-Senkung
- **Zivilisation allgemein**
  - 15% Bevölkerungsgrenze

Militär
- **Panzer**
  - 20% Kosten-Senkung

Seestreitmacht
- **Kriegsschiffe & Transportschiffe**
  - 25% Trefferpunkte
  - 20% Reichweite

Luft
- **Jäger und Jäger/Bomber**
  - 20% Reichweite
  - 20% Flugzeit
- **Bomber**
  - 20% Angriff
  - 20% Geschwindigkeit
  - 20% Flugzeit
- **Hubschrauber**
  - 25% Trefferpunkte

Digitales und Nano-Zeitalter

China: 20. Jahrhundert –

Mit mehr als vier Jahrtausenden Geschichte im Rücken begann das moderne China mit der Revolution im Jahr 1949 in Erscheinung zu treten. Gegen Ende des 20. Jahrhunderts war China bereit, seinen Platz als eine der größten Weltmächte, die es je gegeben hat, einzunehmen.

Die Stärke Chinas lag in seinen Menschen. Als Land mit der höchsten Bevölkerungszahl der Erde war es nur eine Frage der richtigen Führung und Konzentration dieser Ressource, um spektakuläre Ergebnisse zu erzielen. 1949 war China eine große und hauptsächlich landwirtschaftlich orientierte Gesellschaft, doch vollzog sich die Modernisierung für ein Land dieser Größenordnung in beachtlichem Tempo. China testete 1964 die ersten Atomwaffen. Zu Beginn der 1990er Jahre – insbesondere mit der Rückgabe Hongkongs durch Großbritannien im Jahr 1997 – begann der rapide Aufstieg der High-Tech-Industrie in China. Gegen 2020 hatte der allgemeine technische Stand Chinas den der meisten westlichen Nationen erreicht oder sogar überflügelt. Mit Ausnahme einiger ländlicher Regionen im Westen Chinas war das Land ebenso modern wie der Rest der Welt.

Der Übergang zu einer auf Cyborgs basierenden Streitmacht begann in der Mitte des 21. Jahrhunderts. Zusätzlich zum größten stehenden Heer aus menschlichen Kämpfern machten die Verfügbarkeit und ständige Weiterentwicklung der Cyborg-Truppen Chinas Militär zu einem der modernsten der ganzen Welt. Als Ergebnis war China bestens auf sämtliche Bedrohungen vorbereitet, die sich ihm stellten.

Wirtschaft

Sammlung von Ressourcen
- 20% Landwirtschaft

Bürger & Fischerboote
- 20% Kosten-Senkung

Zivilisation allgemein
- 15% Bevölkerungsgrenze
- 20% Bergkampf-Bonus

Militär

Feldgeschütze & Panzerabwehr-Geschütze
- 20% Panzerung
- 25% Trefferpunkte
- 20% Kosten-Senkung

Cyborgs – Ultra
- 20% Panzerung
- 25% Trefferpunkte
- 30% Bauzeit-Senkung

Luft

Jäger und Jäger/Bomber
- 20% Kosten-Senkung

Hubschrauber
- 20% Angriff
- 25% Trefferpunkte
- 30% Bauzeit-Senkung

Neu-Russland: 21. Jahrhundert –

Der Zerfall der UdSSR in den frühen 1990ern führte über eine Generation lang zu fast vollständiger Stagnation in Russland. Während es einige der ehemaligen Sowjet- und Ostblockstaaten schafften, ihre Regierung und Wirtschaft relativ schnell umzustellen, kämpfte Russland, der größte der ehemaligen Staaten, was sowohl Größe als auch Bevölkerungszahl betraf, um seinen Platz in der neuen Weltordnung. Bis 2010 hatte sich nur wenig geändert. Das russische Volk wartete noch immer auf die Wohltaten, die das Ergebnis der Abschaffung des Kommunismus sein sollten. Es war an der Zeit, etwas anderes auszuprobieren.

Nach den Nahrungsaufständen im Jahr 2016 trat ein junger russischer Nationalist ins Licht der Öffentlichkeit. Enttäuscht von den westlich orientierten Reformen und dürstend nach der Rückkehr eines starken Russland, löste Grigor Stojanowitsch eine Kette von Ereignissen aus, die seine Nation wieder zu einem Hauptdarsteller auf der Weltbühne machen sollten.

Wirtschaft

Sammlung von Ressourcen
- 20% Holzfällerei

Bürger & Fischerboote
- 30% Trefferpunkte
- 20% Kosten-Senkung

Gebäude, Mauern & Türme
- 50% Trefferpunkte
- 20% Reichweite

Militär

Belagerungswaffen
- 30% Trefferpunkte
- 20% Reichweite
- 25% Feuerrate

Cyborgs – Kampf
- 20% Angriff
- 20% Reichweite

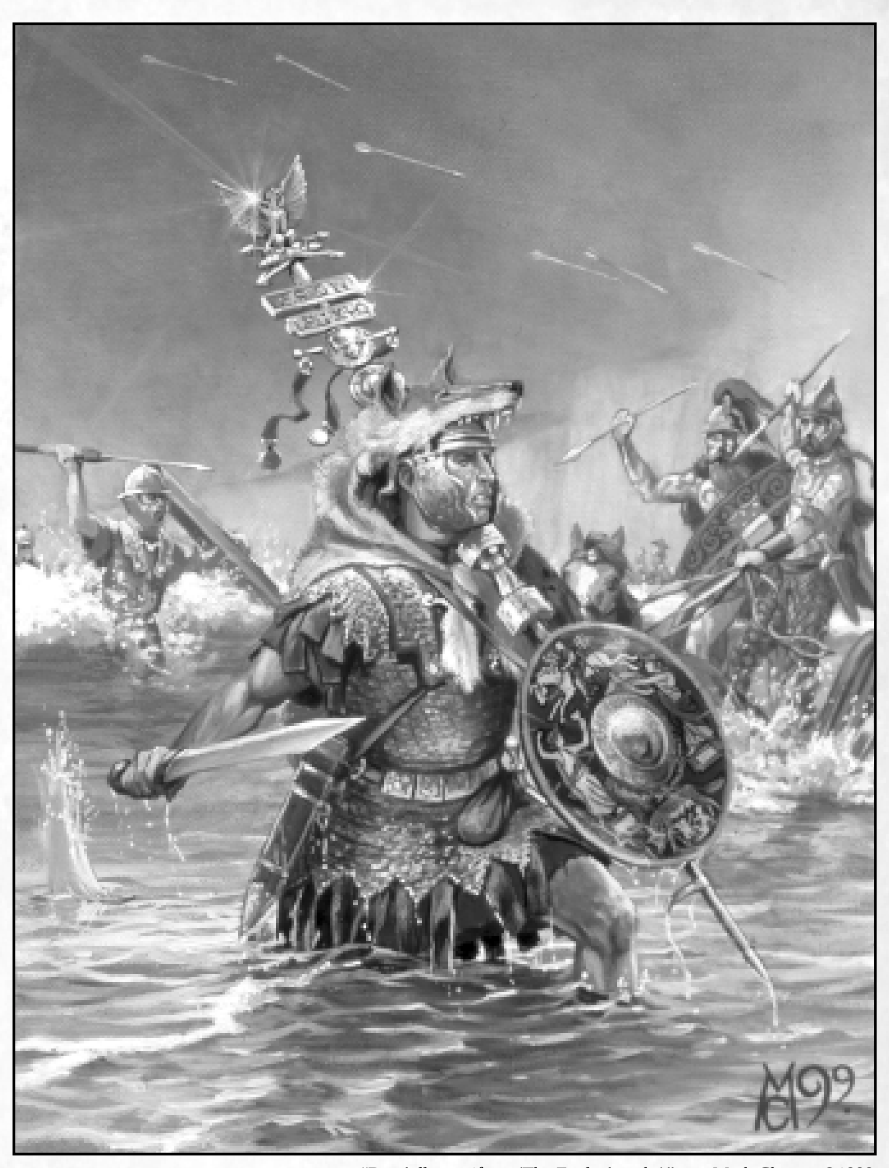
Cyborgs – Ultra
- 25% Trefferpunkte
- 20% Geschwindigkeit
- 20% Kosten-Senkung

Rebellentruppen: 21. Jahrhundert –

Die Gründung Neu-Russlands wurde nicht von allen Russen begrüßt. Eine Widerstandsbewegung, die unter dem simplen Namen "Die Rebellen" bekannt wurde, übte konstanten Druck auf Grigor Stojanowitsch und seinen neuen Staat aus. Die Methode der Rebellen, hart zuzuschlagen und dann die Basis ihrer Operationen zu verlegen, ermöglichte es ihnen, viele Jahrzehnte lang eine effektive Untergrundaktivität zu führen. Ein Untergrund-Netzwerk internationaler Waffenhändler versorgte sie mit modernen Waffen.

Erfolge gegen den gigantischen Staat rief außerhalb des Landes Splittergruppen, die mit den Rebellen sympathisierten, ins Leben, und zwar besonders in Europa, Südostasien und später auch in den amerikanischen Ländern. Was zunächst nur eine Widerstandsbewegung in Neu-Russland war, entwickelte sich bald zu einem globalen Rebellen-Netzwerk, das allein auf die Abschaffung sämtlicher Formen des Totalitarismus und die Erschaffung einer Freien Erde unter den Gesichtspunkten humanitärer Prinzipien abzielte. Rebellenkader errichteten überall auf der Welt Geheimbasen und Produktionsstätten. Diese separaten und bislang noch nicht geeinten Unruhestifter waren zu Beginn des 22. Jahrhunderts so weit verbreitet, dass die Freie-Erde-Bewegung buchstäblich unbesiegbar war – es gab keine praktikable Möglichkeit, sie alle aus dem Weg zu räumen. Die Bewegung, die einst als Rebellion begann, könnte die Kraft sein, die die Menschheit dazu bewegt, die spalterische Stammesmentalität abzulegen und eine vereinigte Welt zu schaffen.

Wirtschaft	**Sammlung von Ressourcen**
	15% Eisengewinnung
	Bürger & Fischerboote
	10% Bauzeit-Senkung
Militär	**Infanterie – Distanzangriffe**
	20% Angriff
	25% Trefferpunkte
	20% Reichweite
	Panzer
	20% Angriff
	20% Reichweite
	Cyborgs – Kampf
	20% Reichweite
	20% Kosten-Senkung
Luft	**Bomber**
	25% Trefferpunkte
	20% Geschwindigkeit



“Der Adler greift an (The Eagle Attacks)” von Mark Churms ©1999

Anhang B
Schnelltasten

Taste	Aktion

Ansicht-Tasten

Pfeil aufwärts	Aufwärts scrollen
Pfeil abwärts	Abwärts scrollen
Pfeil links	Nach links scrollen
Pfeil rechts	Nach rechts scrollen
+	Heranzoomen
Ü	Wegzoomen
Punkt	Einheit folgen
F2	Durch perspektivische Zoom-Modi schalten
F5	Durch die drei “Verborgene Einheiten zeigen”-Modi schalten
F9	Screenshot mit Benutzerinterface machen
Umschalttaste-F9	Screenshot ohne Benutzerinterface machen
STRG-F9	Screenshot der gesamten Karte mit geringer Auflösung machen
ALT-F9	Screenshot der gesamten Karte mit hoher Auflösung machen
Leertaste	Zur Stelle des letzten Spieler-Ereignisses gehen (gedrückt halten, um die jüngsten Ereignisse der Reihe nach anzusehen)

Auswahl-Tasten

TAB	Müßiger Bürger
Komma	Müßige Militär-Einheit
A	Müßiger Atom-Bomber
B	Müßiger Bomber
D	Müßiger Jäger/Bomber
F	Müßiger Jäger
STRG-Nr.	Gruppe Nr. erstellen
Umschalttaste-Nr.	Auswahl zur Gruppe Nr. hinzufügen
ALT-Nr.	Gruppe Nr. anwählen und darauf zentrieren
Nr.	Gruppe Nr. anwählen (Nr. = die Nummer der Gruppe)
Nr.Nr.	Gruppe Nr. anwählen und darauf zentrieren (Nummer zweimal drücken)

Taste	Aktion

Auswahl-Tasten (Fortsetzung)

Taste	Aktion
H	Stadtzentrum anwählen und darauf zentrieren
STRG-A	Bogenschießstand anwählen und darauf zentrieren
STRG-B	Kaserne anwählen und darauf zentrieren
STRG-C	Belagerungswaffen-Werkstatt anwählen und darauf zentrieren
STRG-D	Dock anwählen und darauf zentrieren
STRG-F	Panzer-Fabrik anwählen und darauf zentrieren
STRG-G	Silo anwählen und darauf zentrieren
STRG-I	Raketen-Basis anwählen und darauf zentrieren (nur in Kampagnen)
STRG-N	Siedlung anwählen und darauf zentrieren
STRG-Q	Flughafen anwählen und darauf zentrieren
STRG-R	Cyborg-Fabrik anwählen und darauf zentrieren
STRG-S	Stall anwählen und darauf zentrieren
STRG-V	Marinewerft anwählen und darauf zentrieren
STRG-X	Cyborg-Labor anwählen und darauf zentrieren
STRG-Z	Tempel anwählen und darauf zentrieren

Spiel-Befehle

Taste	Aktion
Ziffernblock +	Spiel-Geschwindigkeit erhöhen
Ziffernblock –	Spiel-Geschwindigkeit verringern
ESC	Bricht aktuellen Eingabe- oder Aktions-Modus ab (beendet Zwischensequenzen in Szenarien)
Eingabetaste	Chat
F1	Zurück zum Szenarien-Editor (im Test-Modus)
F3	Pause
F4	Schnell-Speichern
Umschalttaste-F4	Schnell-Laden
STRG-F4	Schnell-Speicher-Spiel laden
F10	Spiel-Optionen
F11	Schaltet zwischen Anzeige der Spielzeit-Uhr/-Geschwindigkeit und Bildrate um
ALT-F	Leuchtsignal-Modus aktivieren
BILD AUFWÄRTS	Frühere Nachrichten anzeigen
STRG-Umschalttaste-Y	“Banzai”-Angriff auf Computerspieler – verbündete Computerspieler werden Ihnen helfen (nur im Einzelspieler-Modus)
STRG-ALT-Y	“Banzai”-Angriff auf Computerspieler – verbündete Computerspieler werden Ihnen nicht helfen (nur im Einzelspieler-Modus)

Einheiten-Befehle

Umschalttaste	Ziel-Warteschlange zeigen / Ziel zu Warteschlange hinzufügen (mit anderer Taste)
B	Einheiten-Verhalten
G	Stationieren/Bevölkern eines Gebäudes
L	Erkunden
M	Formationen
P	Stopp
D	Transporter oder Festung entladen
Y	Patrouille (nur militärische Land-Einheiten)
ENTF	Erste angewählte Einheit eliminieren
Umschalttaste-ENTF	Alle angewählten Einheiten eliminieren

Einheiten-Verhalten

ALT-A	Aggressiv
ALT-D	Verteidigen (Stellung halten)
ALT-G	Bewachen (eine Stelle bewachen)
ALT-S	Spähen

Bürger

A	Bogenschießstand oder FA-Geschütz errichten
B	Kaserne errichten
C	Belagerungswaffen-Werkstatt errichten
D	Dock errichten
E	Haus errichten
F	Panzer-Fabrik errichten
J	Silo/Bauernhöfe errichten
N	Siedlung errichten
O	Festung errichten
Q	Flughafen errichten
R	Cyborg-Fabrik errichten
S	Stall errichten
T	Turm errichten
U	Universität errichten
V	Marinewerft errichten
W	Mauer errichten
X	Cyborg-Labor errichten
Z	Tempel errichten
Y	Krankenhaus errichten

Priester

C	Bekehren

Propheten

A	Pest
C	Hurrikan
E	Erdbeben
F	Feuersturm
R	Malaria
V	Vulkan

Sturm

A	Antimaterie-Sturm
R	Resonator

Hades

E	Teleportation
T	Zeitverzerrung
V	Nano-Virus

Apoll

C	Ionen-Puls
R	Reparatur
S	Diffraktionsschild

Furie

D	Selbstzerstörung

Poseidon

C	Assimilieren

Transports

D	Abladen

Strategen-Helden

C	Schlachtruf

Gebäude

I	Sammelpunkt setzen

Stadtzentrum / Kapitol (H)

C	Bürger erstellen
E	Strategen-Helden ausbilden
R	Krieger-Helden ausbilden
B	Beobachter-Ballon produzieren
D	Spürhund ausbilden (Hund)
A	Epochen-Aufstieg erforschen
G	Goldgewinnungs-Technologien erforschen
N	Sammeln-/Jagen-Technologien erforschen
S	Eisengewinnungs-Technologien erforschen
T	Steingewinnungs-Technologien erforschen
U	Mauer- und Turm-Aufwertungen erforschen
W	Holzfällerei-Technologien erforschen

Bogenschießstand (STRG-A)

A	Bogenschützen-Fußsoldaten ausbilden
C	Bogenschützen-Wagenlenker und -Kavalleristen ausbilden
E	Distanz-Speerwerfer ausbilden
F	Elefanten-Bogenschützen ausbilden
X	Armbrustschützen ausbilden

Kaserne (STRG-B)

A	Distanz-Schlagwaffen-Einheit (Gewehrträger) und Samson ausbilden
B	Granatwerfer und Bazooka ausbilden
C	Ärzte ausbilden
D	Elite-Gardisten ausbilden
E	Stichwaffen-Einheit (Speer) und Flammenwerfer ausbilden
F	Hand-Kanonier und Mörserschützen ausbilden
G	Maschinengewehrschützen ausbilden
N	Barbaren ausbilden
R	Scharf- und Heckenschützen ausbilden
S	Nahkampf-Schlagwaffen-Einheit (Schwert) und Stinger-Soldat ausbilden
T	Partisanen ausbilden
V	Wikinger ausbilden
W	Steinwerfer ausbilden

Dock (STRG-D)

B	Kriegsschiffe bauen
C	Kreuzer (Flugabwehr) bauen
D	Fregatten bauen
F	Fischerboote bauen
G	Galeeren/Galeonen bauen
T	Transportschiffe bauen

Stall (STRG-S)

C	Kavallerie-Schlagwaffen-Einheit (Nahkampf) ausbilden
E	Kavallerie-Stichwaffen-Einheit (Speer) ausbilden
F	Kriegselefanten ausbilden
G	Kavallerie-Gewehrträger ausbilden
S	Persischen Kavalleristen ausbilden

Belagerungswaffen-Werkstatt (STRG-C)

A	Panzerabwehr-Geschütze bauen
B	Artillerie bauen
C	Belagerungswaffen bauen
E	Feldgeschütz bauen
G	Belagerungskanone bauen
R	Rammbock bauen
S	Feldgeschütze bauen (vor Schwarzpulver)
T	Belagerungstürme bauen

Marinewerft (STRG-V)

C	Flugzeugträger bauen
G	Sea Kings (U-Boot-Abwehr) bauen
S	Angriffs-U-Boote bauen
T	Atomar angetriebene Raketen-U-Boote bauen

Panzer-Fabrik (STRG-F)

A	Mobile LA-Einheiten bauen
S	Panzerung durchdringende Panzer (PD) bauen
T	Hochexplosive Panzer (HE) bauen

Flughafen (STRG-Q)

V	Atom-Bomber-Sammelpunkt setzen
X	Bomber-/Hubschrauber-Sammelpunkt setzen
Y	Jäger-Sammelpunkt setzen
A	Atom-Bomber bauen
B	Bomber bauen
C	Panzerabwehr-Hubschrauber (PA) bauen
E	Kampfhubschrauber bauen
F	Jäger/Bomber bauen
G	Sea Kings (U-Boot-Abwehr) bauen
R	Transporthubschrauber bauen
S	Jäger bauen
T	Panzerabwehr-Flugzeuge (AT) bauen

Flugzeugträger (STRG-Q)

F	Jäger/Bomber bauen

Cyborg-Fabrik (STRG-R)

A	Ares-Cyborgs bauen
C	Pandora-Cyborgs bauen
R	Hyperion-Cyborgs bauen
T	Minotaurus-Cyborgs bauen
Y	Zeus-Cyborg bauen

Cyborg-Labor (STRG-X)

A	Apoll-Cyborg bauen
D	Hades-Cyborg bauen
E	Poseidon-Cyborg bauen
F	Furie-Cyborg bauen
T	Sturm-Cyborg bauen

Tempel (STRG-Z)

E	Priester ausbilden
R	Propheten ausbilden
A	Technologien zur Erhöhung der Tempel-Reichweite erforschen
B	Technologien zur Bekehrung von Gebäuden erforschen
C	Technologien zur Bekehrung von Priestern erforschen
D	Technologien zur Steigerung der Geschwindigkeit von Propheten erforschen
F	Technologien zur Erhöhung der Trefferpunkte von Priestern erforschen
M	Technologien zur Steigerung der Erholungsrate von Propheten erforschen
N	Technologien zur Erhöhung der Reichweite von Propheten erforschen
P	Technologien zur Erhöhung der Trefferpunkte von Propheten erforschen
S	Technologien zur Steigerung der Geschwindigkeit von Priestern erforschen
T	Technologien zur Erhöhung der Reichweite von Priestern erforschen

Universität

B	Technologien zur Verbesserung des Sichtbereichs von Gebäuden erforschen
F	Technologien zur Erhöhung der Trefferpunkte von Gebäuden erforschen
R	Technologien zur Erhöhung der Universitäts-Reichweite erforschen
S	Technologien zur Erhöhung der Reparaturrate von Docks erforschen
T	Technologien zur Tributkosten-Senkung erforschen

Krankenhaus

A	Technologien zur Erhöhung der Angriffs- und Trefferpunkte von Bürgern erforschen
C	Technologien zur Erhöhung der Bevölkerungsgrenze erforschen
R	Technologien zur Steigerung der Heilungsrate von Krankenhäusern erforschen
S	Technologien zur Steigerung der Geschwindigkeit von Bürgern erforschen

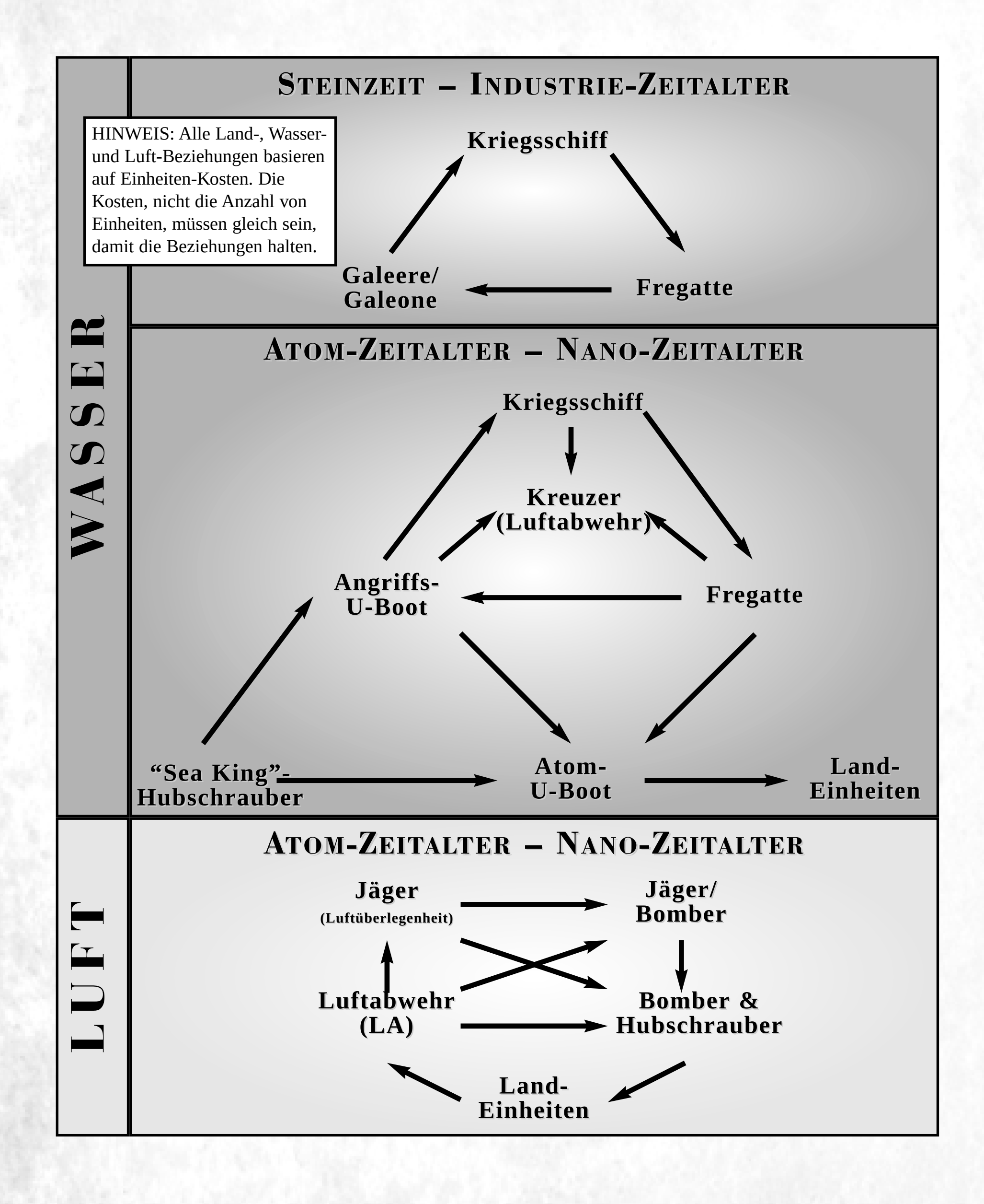
Silo

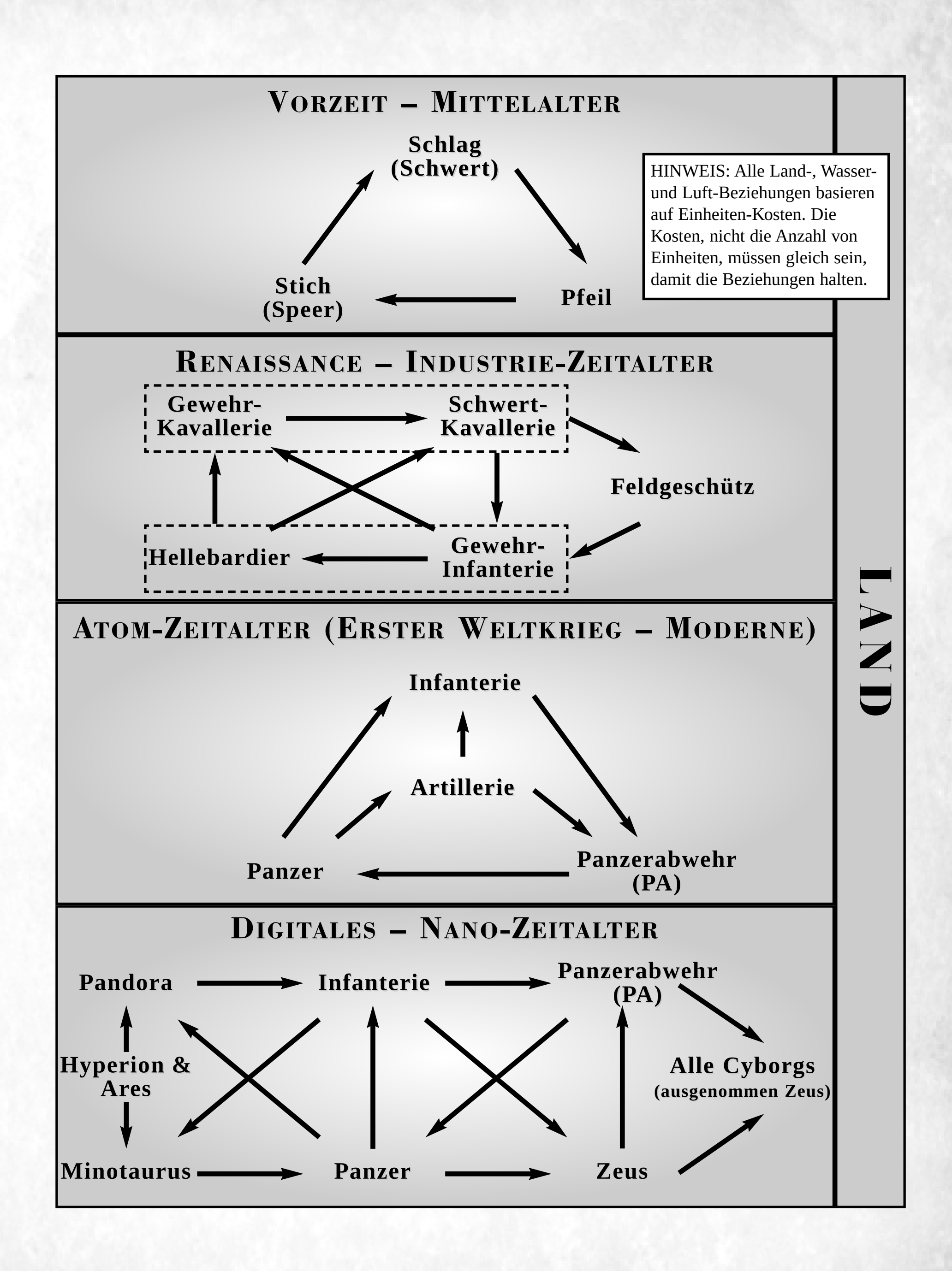
F	Technologien zur Steigerung des Landwirtschaftsertrages erforschen
R	Bauernhöfe wieder aufbauen

Mauer

G	Tor errichten

Anhang B
Beziehungen von Einheiten




VORZEIT – MITTELALTER
Schlag (Schwert)
Stich (Speer)
Pfeil
HINWEIS: Alle Land-, Wasser- und Luft-Beziehungen basieren auf Einheiten-Kosten. Die Kosten, nicht die Anzahl von Einheiten, müssen gleich sein, damit die Beziehungen halten.
RENAISSANCE – INDUSTRIE-ZEITALTER
Gewehr-Kavallerie
Schwert-Kavallerie
Feldgeschütz
Hellebardier
Gewehr-Infanterie
ATOM-ZEITALTER (ERSTER WELTKRIEG – MODERNE)
Infanterie
Artillerie
Panzer
Panzerabwehr (PA)
DIGITALES – NANO-ZEITALTER
Pandora
Infanterie
Panzerabwehr (PA)
Hyperion & Ares
Alle Cyborgs (ausgenommen Zeus)
Minotaurus
Panzer
Zeus
LAND

Empire Earth Mitwirkende

Stainless Steel Studios, Inc.

Programmierung

Scott Marison – Leitung
Chad Dawson
Dan Higgins
Keith Patella
Bob Scott
Greg Seegert
Shawn Shoemaker
Brian Stephens
Michael Tatro
Charlie Cleveland
Dan Johnson

Grafik

Steve Ashley – Leitung
Josh Buck
Jeff Carroll
Jason Childress
Eric Dannerhoj
Cory Strader
Ben Smith

Spiel-Design

Rick “Mr. Grinch” Goodman
Jon “Blood Donor” Alenson

Multiplayer-Spiel-Design

Richard “Methos” Bishop – Leitung
Mike “YoungGunZ” Enchino
Damon “Stratus” Gauthier
Ryan “Age of Egos” Geiler
Nate “REDLINE” Jacques
Sunny “Crexis” Sihota
Ben “Ranger” Wilson

Einzelspieler-Spiel-Design

Christopher “Eggman” Theriault – Leitung
Gordon “The Old Campaigner” Farrell
Jason “The Rasher” Dillman
Tim “Yoghurt” Mitchell
Ben Schneider
GJ Snyder III
Stephen “Lobby” Ryan

Produktion

James Hsieh

Sound-Design

Scott Haraldsen

Dokumentation

Stefan B. Arnold

Personal und Ausführung (Leitung)

Dara-Lynn C. Pelechatz

Ausführung

Brian Zuzelo
Katherine Kelly

Musik

Steve Maitland
Ed Lima

Sprecher (englische Version)

Nikolle Doolan
David J. Fielding
Jeremy Gottlieb
Ken Letendre
Frank Mitchell
Doug Weeks

Multiplayer-Team

Multiplayer-Team
Rich “Mrfixit” Andrews
Willy “Willy” Annand
Tim “Grand Pooba” Campbell
Teresa “Dana Ri” Cardwell
Che “Poisonberry” Chang
Paul “187” Clayton
Mathieu “Lightning_CN” Couillard
Keith “Iketh” Downes
Jon “Jonny Quest” Ebbert
Daniel “Major Eloff” Eloff
Gaspard “Elfanor” Gilot
Magnus H. “Loko” Haslebo
Kevin “Dhamon” Hoeschele
Eric “VG Messiah” Holmberg-Weidler
Kristine “Nanogirl” Ishii
Chris “Janman” Janson
Ronnie “Jinx” Jenkins
Esben “Blackgrail” Johannsen
Jacob “High” Lendeldt
James “ThumP” Mecham
Alan “Vasago” Michaud
Sean “Zip” Morris
Brian “Kleitus” Noonan
Robert Geoff “Malachi” Price
Mike “FallofRome” Rudolph
Yalina “Anne” See
Greg “Shaf” Shaffer
Randy “Stalin” Solberg
Andrew “Kaban” Temlyakov
Jeff “Gutter Rat” Wehnes
Lila “Theta” Yee
Miguel “Maynard” Bombach
Dustyn Brown
Andrew “Frustration” Chen

Web-Master

David Head

Moralkomitee (Leithund)

Renko

Sierra Studios

Produkt-Entwicklung

Richard Robinson – Produktionsleitung
Ross Perez – Produktion, Sierra.com
Ron Daniels – Produktionsassistenz, Sierra.com
Mike Nicolino – Programmierungs-Manager, Sierra.com
Bill Dewey – Technik-Programmierung, Sierra.com

Öffentlichkeitsarbeit

Genevieve Ostergard – Leitung
Adam Kahn – Management
Annie Eckles – Management-Assistenz
Stephane Vallet – Internationale Öffentlichkeitsarbeit

Marketing

Craig Davidson – Marketing-Leitung
Charles Grover Holtzclaw – Brand-Management
Adam Fossa – Brand-Management-Assistenz
Cedric Marechal – Internationales Brand-Marketing
Claudia Kühl – Internationales Brand-Marketing

Qualitätssicherung

Cambridge

Dave “WIGGLER” Collins – Testleitung
David “Stinkubus” Fielding – Test (Leitung)
Tom “Player” Murray – Test-Leitungs-Assistenz
Danah “Phoenix” Alexander – Test
John “JoD” Cataldo – Test
Austin “WAAAAGH!!!” Habershaw – Test
Eric “Capt. Nipples” Krasnauskas – Test
Blaine “Schism” Loder – Test
Dan “Valence” McClure – Test
John “Jatrix” Shubert – Test

Bellevue

Gary “Koros” Stevens – Koordination
Chad “Omega Red” Martin – Test (Leitung)
Jim “Shadow Fu” Gentle – Oberste Testleitung
Abhishake “Harley” Behl – Test
Darren “Boldarm” Cannon – Test
Ken “Sunshine” Eaton – Test
Jason “ButterTaco” Furler – Test
Darren “DarrenTheCruel” Park – Test
Lester “Mr. Wags” Stocker – Test
Brian “Il Palazzo” Wilkinson – Test

Impressions Games

Produktion

Jon Payne

Qualitätssicherung

Greg Sheppard – Management
Clay Heaton – Testleitung
Blair Evans – Testleitungs-Assistenz
Rudolf Carlstein – Test
Juan Martinez – Test
Albert Meranda – Test
John McAuley – Test
Jesse Nunes – Test
Mark West – Test

Vivendi Universal Interactive Publishing

Localization Team

Bartolomeo DiBebbedetto
Pearse Finegan
Ivan McCloskey
James McManus
Damien Monaghan
Joan Murphy
Rene Laurent
Bill Sweeney
David Whelan
Thorsten Papkalla

Besonderer Dank gebührt

EMPIRE EARTH-Fansites

Für ihr unermüdliches Bemühen, ihren Enthusiasmus und ihre dauerhafte Unterstützung!

Externes Spieltest-Team

Adam Morris, Andrew Kenny, Chris McCarthy, Jeff Kingston, Joe Porter, John Campbell, Robert Roth, Sean Marnell, William Blake, Michelle Morris, HoYin Au, David Yee, Mike Lambert, Kristine Ishii, Robert Wilkie, Brandon Bates, Matt Edwards, Ben “Gandalf” Koziol, Eric Holmberg, David DuVall, Drew Card, Kerry Dolan

Blur Studios

Für exzellente Video-Arbeit

The War Times Journal

Für die Nutzung ihres umfangreichen Online-Archivs unter http://www.wtj.com/

Lizenzen

Mark Churms



Ganz besonderer Dank geht an Mark Churms für die Benutzung seiner atemberaubenden Alexander-Figur, die auf der Verpackung von EMPIRE EARTH zu sehen ist ("Alexander bei Issos, 333 v. Chr."). Außerdem hat Mark Bilder für dieses Handbuch, den EMPIRE EARTH-Kalender und die offizielle Website beigesteuert (EmpireEarth.com). Im Laufe des letzten Jahrzehnts hat Mark zahlreiche dramatische Ölgemälde der Militärgeschichte von der Antike bis in die Gegenwart geschaffen. Mark, ein gebürtiger Brite, lebt heute in den USA und gilt als einer der führenden Militärmaler.

Viele Historienmaler beschränken sich auf eine eng begrenzte Themenpalette, aber Mark Churms hat sich an einer Vielzahl historischer Motive versucht. Sein künstlerisches Talent und sein Auge für historische Details hat ihm Bewunderung, Anerkennung und eine riesige Fangemeinde unter Militaria-Sammlern eingetragen.

Erleben Sie, wie Ruhmestaten und Dramatik der militärischen Weltgeschichte vor Ihren Augen zum Leben erwachen! Reiten Sie mit Alexander dem Großen in die Schlacht. Greifen Sie als Soldat der Legionen Roms an. Fechten Sie Einzelkämpfe mit englischen Rittern aus. Kämpfen Sie Seite an Seite mit "Braveheart" William Wallace und den Jakobiter-Highlandern im schottischen Aufstand. Stechen Sie an Bord der HMS Victory mit Vizeadmiral Nelson bei Trafalgar in See. Reiten Sie mit Napoleons schwerer Kavallerie bei Borodino und Waterloo. Erklimmen Sie die Hänge des Little Round Top in der Schlacht von Gettysburg.

Die Kämpfe gehen im zwanzigsten Jahrhundert zu Land, zu See und in der Luft weiter! Erleben Sie kämpfende amerikanische Doughboys (einfache Soldaten) im Ersten Weltkrieg oder verzweifelte Kamikaze-Angriffe auf die Kriegsschiffe des Zweiten Weltkriegs. Lassen Sie sich auf den kahlen Berggipfeln der Falkland-Inseln in Nahkämpfe verwickeln, und bereiten Sie sich auf den computergesteuerten Krieg am Persischen Golf und darüber hinaus vor.

Mark Churms‘ erstaunliche Kunstwerke zieren die Wände zahlloser Museen und historischer Stätten und könnten auch Ihr Heim oder Büro schmücken. Stellen Sie Sich vor, welche Gespräche, wie viel Interesse und Bewunderung diese Gemälde wecken werden ...

Weitere Informationen finden Sie auf der offiziellen Website des Künstlers unter: www.markchurms.com.